



АСТРАЛЬНЫЙ ЗВЕРИНЕЦ БУ

DUNGEONS & DRAGONS

Сборник обитающих в космосе чудовищ
для ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

АСТРАЛЬНЫЙ ЗВЕРИНЕЦ БУ



Перевод: Ilia Bolyasov, Denis Bezykornov

Вёрстка и редактирование: Denis Bezykornov

Вычитка: Denis Bezykornov, Корредам из dnd5.club

Отдельное спасибо: Антон Палихов

Версия: 1.1



АВТОРЫ

Руководитель проекта и главный писатель: Christopher Perkins

Художественный руководитель: Kate Irwin

Разработчик правил: Jeremy Crawford

Редакторы: Judy Bauer, Kim Mohan

Старший графический дизайнер: Trish Yochum

Графические дизайнеры: Matt Cole, Trystan Falcone

Иллюстраторы обложки: Justin Gerard, Hydro74

Иллюстраторы интерьера: Zoltan Boros, Christopher Burdett, Kai Carpenter, Alayna Danner, Nikki Dawes, Simon Dominic, Olga Drebas, Merlin G.G., Lars Grant-West, Ralph Horsley, Titus Lunter, Warren Mahy, Andrew Mar, Brynn Metheney, Robson Michel, Scott Murphy, Marta Nael, David Auden Nash, Jessica Nguyen, Irina Nordsol, Claudio Pozas, April Prime, Julio Reyna, Craig J Spearing, Matt Stewart, Cory Trego-Erdner, Brian Valeza, Randy Vargas, Svetlin Velinov, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk

Иллюстратор концепции: Shawn Wood

Аналитики блоков статистики: Makenzie De Armas, Taymoor Rehman

Инженер проекта: Cynda Callaway

Специалисты по визуализации: Daniel Corona, Kevin Yee

Специалист по дорепечатной подготовке: Jefferson Dunlap

Студия D&D

Исполнительный продюсер: Ray Winninger

Директор по работе со студией: Kyle Brink

Архитекторы игры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Художественный отдел: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Emi Tanji, Trish Yochum

Менеджер по дизайну: Steve Scott

Отдел дизайна: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Старшие продюсеры: Lisa Ohanian, Dan Tovar

Продюсеры: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis

Директор по управлению продуктами: Liz Schuh

Менеджеры по продуктам: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Маркетинг

Директор маркетинга глобального бренда: Brian Perry

Старший глобальный бренд-менеджер: Shelly Mazzanoble

Заместитель глобального бренд-менеджера: Sara Chan

Старший менеджер по коммуникациям с маркетингом: Greg Tito

Менеджер сообщества: Brandy Camel

Менеджеры по маркетингу в социальных сетях: Nicole Olson, Joshua Morris

Следующие продукты дали книге информацию и подарили вдохновение:

Crawford, Jeremy. *Monsters of the Multiverse*. 2022.

Grubb, Jeff. *Spelljammer: Lorebook of the Void*. 1989.

Schick, Lawrence and David Cook. *Star Frontiers: Alpha Dawn*. 1982.

TSR, Inc. *Dark Sun Monstrous Compendium Appendix*. 1992.

———. *Dark Sun Monstrous Compendium Appendix II: Terrors Beyond Tyr*. 1993.

———. *Mystara Monstrous Compendium Appendix*. 1994.

———. *Spelljammer Monstrous Compendium Appendix*. 1990.

———. *Spelljammer Monstrous Compendium Appendix II*. 1991.



На обложке

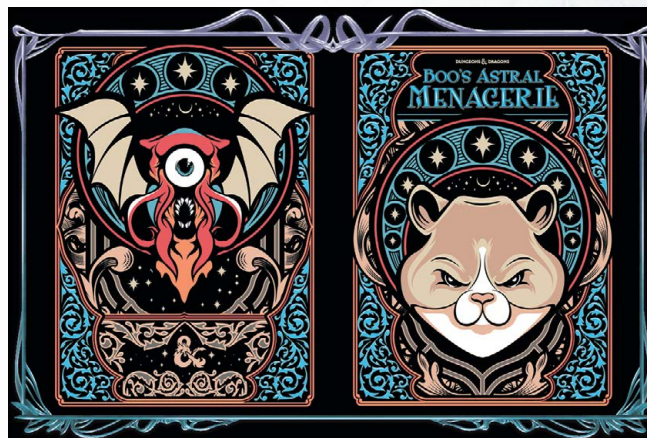
Иллюстратор Джастин Джерард показывает следопыта Минска и его верного спутника, космического хомяка Бу, летящих через Дикий космос на спине солнечного дракона.

620D0989000003 EN

ISBN: 978-0-7869-6816-9

Первая печать: август 2022

9 8 7 6 5 4 3 2 1



На альтернативной обложке

Hydro74 запечатлел свирепый, беспощадный взгляд Бу, самого известного космического хомяка во Вселенной. Заднюю обложку украшает космический ужас.

Дисклеймер: *Пи-пи* (Перевод: Теперь ты на территории Бу, алкоголик-смертник! Если не хочешь получить сандвич с хомячьими костями, смотри куда прёшь на своем корабле. И прежде чем взорвать наутилоид, убедись, что на его борту нет космических хомяков. Иначе ты познаешь гнев Бу!)

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Spelljammer, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, все другие названия продуктов Wizards of the Coast, их соответствующие логотипы и «Величайшая в мире ролевая игра» являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и во всем мире в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, или произведений искусства, содержащихся в нем, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение: Чудовища от А до Я	4	Дурноглаз.....	25	Поглотители	48
Астральные варианты.....	4	Зодар.....	26	Коричневый поглотитель	49
Использование блоков статистики ..	4	Йспут.....	27	Ночной поглотитель.....	49
Астральные столкновения	6	Киндори.....	28	Пустотный поглотитель	49
Аартуки.....	8	Комета-убийца.....	29	Серый поглотитель	49
Аартук звёздный ужас.....	8	Корабельная пиявка.....	30	Псурлоны	50
Аартук-сорняк.....	9	Космическая гуппи	31	Псурлон	50
Аартук-старейшина	9	Космический угорь.....	31	Псурлон-лидер	51
Автогном	10	Космические хомяки.....	32	Псурлон-притворщик.....	51
Астральные эльфы	11	Гигантский космический хомяк... 32		Рейгары.....	53
Астральный эльф аристократ.....	12	Космический хомяк.....	32	Солнечные драконы	54
Астральный эльф воитель.....	13	Космический клоун.....	33	Древний солнечный дракон	54
Астральный эльф звездный жрец	13	Космический моллимаук.....	34	Взрослый солнечный дракон	56
Астральный эльф командир	14	Космический хряк.....	34	Молодой солнечный дракон	57
Астральный эльф почетный караульный	14	Космический ужас	35	Вирмлинг солнечного дракона	57
Б'рог	15	Лунные драконы.....	36	Ссураны.....	58
Браксат	16	Древний лунный дракон.....	36	Ссуран-осквернитель	58
Вампираты	17	Взрослый лунный дракон	38	Ссуран-отравитель	58
Вампират	17	Молодой лунный дракон	39	Три-крин	59
Вампират-маг.....	18	Вирмлинг лунного дракона.....	39	Три-крин гладиатор.....	59
Капитан вампиратов	18	Меганожка	40	Три-крин мистик.....	60
Гадж	19	Меркан	41	Три-крин охотник.....	60
Гитъянки.....	20	Нье-тальгу	42	Хадози.....	61
Гитъянки-буканьер.....	21	Неоги.....	43	Хадози-воитель.....	61
Гитъянки-ксеномант	21	Неоги охотник пустоты	43	Хадози-исследователь	62
Гитъянки звездный провидец	21	Неоги-пират.....	44	Хадози-сослуживец	62
Гифф.....	22	Рой детенышей неоги.....	44	Чвинга.....	63
Гифф-военачальник.....	22	Отголосок звёздного света.....	45	Эстетик	64
Гифф-сослуживец	23	Плазмоиды.....	46		
Гифф-штурмовик.....	23	Плазмод-воитель.....	46		
Довар	24	Плазмод-исследователь	47		
		Шишка плазмодов	47		

КОРАБЛЬ КОСМИЧЕСКИХ КЛОУНОВ



Чудовища от А до Я

Возрадуйтесь, друзья-авантюристы, ведь вы заслужили благосклонность Бу!

—Минск

Пи

—Бу

Бу — КОСМИЧЕСКИЙ ХОМЯК



Бу — хомяк. Говоря точнее, он — миниатюрный гигантский космический хомяк, по факту значительно более известное существо. О приключениях Бу со следопытом Минском и свирепости хомяка ходят легенды. Но Бу оказался бы первым, кто сообщил вам, что он лишь одно из бесчисленных удивительных существ, родом из звёздного царства, известного как Астральный план.

Очевидно, что гигантские космические хомяки не такие яркие и легендарные, как их меньшие сородичи. Минск свободно и смело делился этим знанием и множеством других вещей, которые он узнал от Бу во время своих путешествий. В этой книге представлена большая часть этой информации, но не ждите комментариев от самого хомяка. Он слишком занят спасением Вселенной и, как выразился бы Минск, «надираньем задниц во имя доброты».

АСТРАЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ

Если вам нужно ещё больше существ для ваших приключений в космосе, обратите внимание на «Бестиарий». Существа с Внешних планов, такие как ангелы, дьяволы и слаады, с такой же вероятностью могут быть встречены на Астральном плане, как и в любом мире Материального плана. То же самое можно сказать об аборотах, великанах, свежевателях разума, бурых увальнях, вампирах и других существах из «Бестиария».

Практически любое земное существо можно превратить в астрального обитателя, независимо от того, нужен ему воздух или нет. Например, каменный великан, живущий на астероиде, может ползаться на воздушную оболочку небесного тела для выживания, а может и вовсе не дышать воздухом. Аналогично, мимик, находящийся на борту магического корабля, может быть типичным представителем вида или особью, которая приспособилась к жизни в Диком космосе.

Вы можете превратить любое наземное существо в его космический вариант, наделив его следующей особенностью:

Необычная природа. Это существо не нуждается в воздухе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЛОКОВ СТАТИСТИКИ

Эта книга является дополнением к «Бестиарию» и использует те же самые термины. Если вы не знакомы с форматом блока статистики чудовища, прочитайте раздел «Введение» в «Бестиарии» перед продолжением. Там разъясняется терминология и правила для различных особенностей чудовищ. Эта информация здесь не повторяется.

В таблице «Блоки статистики по показателю опасности» расположены чудовища в порядке возрастания ПО.

Блоки статистики по показателю опасности

ПО	Название блока статистики	Вид существа
0	Довар [dohwar]	Фея
0	Космическая гуппи [space guppy]	Зверь
0	Космический моллимаук [space mollymawk]	Зверь
0	Чвинга-космонавт [chwinga astronaut]	Элементаль
1/8	Хадози-сослуживец [hadozee shipmate]	Гуманоид
1/4	Гигантский космический хомяк [giant space hamster]	Зверь
1/4	Космический хомяк [space hamster]	Монстр
1/4	Космический хряк [space swine]	Зверь
1/4	ПлазмOID-исследователь [plasmoid explorer]	Слизь
1/4	Серый поглотитель [gray scavver]	Монстр
1/2	Космический угорь [space eel]	Зверь
1/2	Суран-отравитель [ssurran poisoner]	Монстр
1/2	Хадози-воитель [hadozee warrior]	Гуманоид
1	Корабельная пиявка [jammer leech]	Растение
1	Псурлон-притворщик [ssurron ringer]	Абберация
2	Аартук-сорняк [aartuk weeding]	Растение
2	Аартук звёздный ужас [aartuk starhorror]	Растение
2	Автогном [autognome]	Конструкт
2	Вампират [vampire]	Нежить
2	Вирмлиг лунного дракона [lunar dragon wyrmling]	Дракон
2	Космический клоун [space clown]	Исчадие
2	Псурлон [psurlon]	Абберация
2	Три-крин охотник [thri-kreen hunter]	Монстр
2	Хадози-исследователь [hadozee explorer]	Гуманоид
3	Аартук-старейшина [aartuk elder]	Растение
3	Астральный эльф воитель [astral elf warrior]	Гуманоид
3	Вирмлиг солнечного дракона [solar dragon wyrmling]	Дракон
3	Гитьянки-буканьер [githyanki buccaneer]	Гуманоид
3	Гифф-сослуживец [giff shipmate]	Гуманоид
3	Неоги-пират [neogi pirate]	Абберация
3	ПлазмOID-воитель [plasmoid warrior]	Слизь
3	Рой детенышей неоги [neogi hatchling swarm]	Абберация
3	Суран-осквернитель [ssurran defiler]	Монстр
4	Гадж [gaj]	Абберация
4	Коричневый поглотитель [brown scavver]	Монстр
4	Неоги охотник пустоты [neogi void hunter]	Абберация
4	Нье-тальггу [neh-thalgggu]	Абберация
4	Шиска плазмOIDов	Слизь
5	Астральный эльф звездный жрец [astral elf star priest]	Гуманоид
5	Астральный эльф почетный караульный [astral elf honor guard]	Гуманоид
5	Вампират-маг [vampire mage]	Нежить
5	Йспуг [feyr]	Абберация
5	Комета-убийца [murder comet]	Элементаль
5	Меркан [mercane]	Великан
5	Ночной поглотитель [night scavver]	Монстр

ПО	Название блока статистики	Вид существа
5	Отголосок звёздного света [straight apparition]	Небожитель
5	Три-крин мистик [thri-kreen mystic]	Монстр
6	Б'рог [b'rohrg]	Великан
6	Гифф-штурмовик [giff shock trooper]	Гуманоид
6	Капитан вампиратов [vampire captain]	Нежить
6	Псурлон-лидер [psurlon leader]	Абберация
7	Астральный эльф командир [astral elf commander]	Гуманоид
7	Гитьянки звездный провидец [githyanki star seer]	Гуманоид
7	Киндори [kindori]	Небожитель
7	Молодой лунный дракон [young lunar dragon]	Дракон
7	Три-крин гладиатор [thri-kreen gladiator]	Монстр
8	Астральный эльф аристократ [astral elf aristocrat]	Гуманоид
8	Рейгар [reigar]	Небожитель
9	Браксат [braxat]	Великан
9	Гитьянки-ксеномант [githyanki xenomancer]	Гуманоид
9	Молодой солнечный дракон [young solar dragon]	Дракон
10	Гифф-военачальник [giff warlord]	Гуманоид
10	Дурноглаз [eye monger]	Абберация
11	Меганожка [megapede]	Монстр
11	Пустотный поглотитель [void scavver]	Монстр
12	Эстетик [esthetic]	Абберация
13	Взрослый лунный дракон [adult lunar dragon]	Дракон
14	Взрослый солнечный дракон [adult solar dragon]	Дракон
16	Зодар [zodar]	Абберация
18	Космический ужас [cosmic horror]	Абберация
19	Древний лунный дракон [ancient lunar dragon]	Дракон
21	Древний солнечный дракон [ancient solar dragon]	Дракон

НЕОБЫЧНЫЕ АТАКИ И МАГИЯ

Некоторые существа имеют оружие, причиняющее необычные виды урона, а также особенность «Использование заклинаний», работающую нестандартным образом. Например, многие астральные эльфы наносят дополнительный урон излучением своими атаками оружием. Этот дополнительный урон не является особенностью оружия. Такое исключение отмечено отдельно в блоке статистики и показывает, как существо использует своё оружие или заклинания. Это исключение неприменимо к оружию или заклинанию, если его использует другое существо.

ТРЕБОВАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Если блок статистики содержит название класса в скобках под именем существа, то это существо считается представителем этого класса при проверке требований магических предметов.

АСТРАЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вы можете создать случайное столкновение на Астральном плане, совершив бросок по таблице «Столкновения в Диком космосе», либо по таблице «Столкновения в Астральном море», в зависимости от местоположения, или выбрать любое столкновение, которое вам нравится. Если группа сталкивается с магическим кораблем, то вы можете совершить бросок по таблице «Столкновения с кораблями» для определения типа корабля и его команды, либо можете создать столкновение самостоятельно (см. описание кораблей в «Путеводителе астрального путешественника»).

Существа, отмеченные звездочкой (*) находятся в этой книге. Остальные описаны в «Бестиарии». Существа, отмеченные кинжалом (†) могут стать рулевыми, поскольку являются заклинателями.

Если гуманоид не имеет определённой расы, он может иметь любую расу по вашему выбору.

НАЧАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ

Чтобы случайным образом определить начальное отношение существ в столкновении, совершите бросок отношения, согласно указанной кости в строке таблице, относящейся к выбранному вами столкновению.

НАЧАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ

Результат броска	Начальное отношение
4 или ниже	Враждебное
5–8	Безразличное
9 или выше	Дружелюбное

СТОЛКНОВЕНИЯ В ДИКОМ КОСМОСЕ

к100	Столкновение	Бросок отношения
01–03	1к4 чвинг-космонавтов* , каждая верхом на 1 космической гуппи*	1к6 + 4
04	1 космический ужас* (30% шанс, что он спит)	1к6
05	1 эстетик* под управлением 1 рейгара†	1к12
06–07	1 дурноглаз*	1к6
08–11	1 йспуг*	1к6
12–13	1 гигантский осьминог [giant octopus] , имеющий скорость полёта 60 футов и не нуждающийся в воздухе для дыхания	1к10
14–17	1к6 корабельных пиявок*	1к8
18–23	1к4 киндори*	1к6 + 3
24–25	1 киндори* с 1 друидом [druid]† , живущим в хижине на спине кита	2к6 + 3
26	1 кракен [kraken] , имеющий скорость полёта 60 футов и не нуждающийся в воздухе для дыхания	1к6
27	1 лунный дракон* (по вашему выбору: молодой, взрослый или древний)	1к10
28–35	Таверна или постоянный двор, построенный на астероиде, с доками, куда могут причаливать корабли.	—
36–39	1к6 комет-убийц*	1к6
40–44	1к4 коричневых поглотителей*	1к8

к100	Столкновение	Бросок отношения
45–48	1 ночной поглотитель* и 2к6 серых поглотителей	1к8
49–50	1 пустотный поглотитель*	1к6
51–52	Кораблекрушение, на борту которого могут находиться сокровища или существа (выберите корабль из главы 2 «Путеводителя астрального путешественника»)	—
53–54	1 солнечный дракон* (по вашему выбору: молодой, взрослый или древний)	2к6
55–59	1к6 космических угрей*	1к10
60	1 отголосок звёздного света*	2к6 + 2
61–64	3к6 кровопийц [stirge] , не нуждающихся в воздухе для дыхания	1к6
65–70	1к6 блуждающих огоньков [will-o'-wisp]	1к10
71–00	1 магический корабль (совершите бросок по таблице «Столкновения с кораблями»)	—

СТОЛКНОВЕНИЯ В АСТРАЛЬНОМ МОРЕ

к100	Столкновение	Бросок отношения
01–02	1 аартук звёздный ужас*† и 2к4 аартука-сорняка*	1к12
03–09	1 архимаг [archmage]† , использующий заклинание <i>проекция в астрал [astral projection]</i>	1к10 + 3
10–11	1 браксат*	1к8
12	1 космический ужас* (70% шанс, что он спит)	1к6
13–15	1к4 дэвов [deva]† , выполняющих божественное поручение	1к12 + 3
16–28	1 гитьянки-рыцарь† и 1к6 гитьянки-воителей†	1к10
29–31	1 гитьянки-рыцарь† верхом на молодом красном драконе [young red dragon]	1к8
32	1 гитцерай-зерт† на которого охотятся гитьянки	1к6 + 6
33–38	1к4 киндори*	1к6 + 3
39	1 меркан*† и 1 бехолдер [beholder] в качестве телохранителя	1к8 + 4
40	1 нье-тальггу*† , ищущий портал в Дальний Предел	1к10
41–42	1 пентадрон [pentadron]	1к6 + 3
43–44	1 планетар [planetar]† из ближайшего астрального владения	1к12 + 3
45–47	2к4 псурлонов*†	1к8
48–50	Громадный парящий обелиск из кристалла неизвестного происхождения	—
51–52	4к4 квадронов [quadrones]	1к6 + 3
53	1 монодрон [monodrone] , ставший ренегатом	2к6 + 3
54–56	1к4 серых слаада [gray slaadi]† в облике гуманоида	1к10
57–58	1 зеленый слаад [green slaadi]†	1к12
59–63	3к6 серых поглотителей*	1к8
64	1 соляр [solar]† , следящий за дрейфующим рядом мертвым богом	1к12 + 3
65–66	1 солнечный дракон* (по вашему выбору: молодой, взрослый или древний)	2к6

к100	Столкновение	Бросок отношения
67	1 отголосок звёздного света*	2к6 + 2
68–70	1к8 единорогов [unicorn] , весело скачущих по Астральному морю	1к6 + 6
71–00	1 магический корабль (совершите бросок по таблице «Столкновения с кораблями»)	—

Столкновения с кораблями

к100	Столкновение	Бросок отношения
01–07	Бомбарда « <i>Левиафан</i> », под управлением Миртл Хант (гифф-во-еначальник*) с командой из 8 гиффов-сослуживцев* и 3 магов†	1к10 + 2
08–10	Живой корабль « <i>Древняя лоза</i> » под управлением Куэта (аартук-старейшина*) с командой из 2 аартуков звёздных ужасов*† , 8 аартуков-сорняков* , и Древней лозы (трент [treant])	1к10
11–16	Звездный мотылек « <i>Высшая точка</i> » под управлением Ксалин (астральный эльф командир*†) с командой из 11 астральных эльфов воителей* и 1 астрального эльфа аристократа*†	1к12
17–22	Кальмар « <i>Размах Сикена</i> » под управлением пирата Арвигласа Сикена (человек, капитан разбойников [bandit captain]) с командой из 1 камбиона† (дочь Сикена, Тенебра) и 11 головорезов [thug]	1к12
23–28	Космический галеон « <i>Великий киндори</i> » под управлением Мистана Могучего (джинн [djinni]†) с командой из 1 невидимого охотника [invisible hunter] (первый помощник), 1 коатля [couatl]† , 17 ааракор [aarakocra] и 1 ковра удушения [rug of smothering]	2к6 + 2
29–33	Космический галеон « <i>Одиннадцатый</i> » под управлением Зорфы Одиннадцатогоглазой (бехолдер [beholder]) с командой из 1 наблюдателя [spectator] (первый помощник), 3 фанатиков культа [cult fanatic]† и 16 культистов [cultist]	1к12
34–40	Летучая рыба « <i>Горизонт</i> » под управлением Таала Вод (ренегат, свежеватель разума [mind flayer] заклинатель†) с командой из 9 плазмOIDов-воителей*	1к12
41–45	Минога « <i>Астральный приз</i> » с командой из 15 псурлонов-притворщиков*† , включая капитана Уската	1к12
46–53	Молотоглав « <i>Джандер Санстар</i> » под управлением Велуны Вальдерак (капитан вампиров*) с командой из 13 вампиров* и 1 священника [priest]†	1к12
54–59	Наутилоид « <i>Нейрофаг</i> » с командой из 4 свежевателей разума† и 16 куо-тоа [kuo-toa] , везущие 1к6 греллов [grell] и 1к6 пожирателей интеллекта [intellect devourer] в качестве пассажиров	1к6

к100	Столкновение	Бросок отношения
60–64	Ночной паук « <i>Злорадство</i> » под управлением Йешка (неоги охотник пустоты*†) с командой из 24 неоги-пиратов* и 5 бурых увальней [umber hulk]	1к6
65–70	Оса « <i>Приключение</i> », заброшенная и дрейфующая (25% шанс, что магический руль всё ещё на корабле)	—
71–75	Скорпион « <i>Когти Хураджа</i> » под управлением Хураджа (капитан хобгоблинов [hobgoblin captain]) с командой из 1 медвежатника [bugbear] (первый помощник), 8 хобгоблинов [hobgoblin] и 2 хобгоблинов жрецов [hobgoblin priest]†	1к12
76–81	Сорокопут « <i>Федифенсор</i> » под управлением Яджа (гитъянки-ксеномантов*†) с командой из 10 гитъянки-буканьеров*†	1к12
82–90	Стрекоза « <i>Пустотоход</i> » под управлением Криг Калу (хадози-исследователь*†) с командой из 1 дроу [drow]† и 7 хадози-сослуживцев*	2к6 + 3
91–94	Тиран « <i>Сновидец гибели</i> » с командой из 2к4 + 2 бехолдеров	1к8
95–00	Черепаша « <i>Шноркель</i> » под управлением Шелби Норкель (гном, маг [mage]†) с командой из 15 автономов*	1к10 + 3



ААРТУКИ

Аартуки — разумные растения, живущие ради войны. Бехолдеры уничтожили их родной мир и рассеяли выживших по всему Материальному плану. Эти выжившие сформировали небольшие ячейки кочевников.

Их можно найти по всему Дикому космосу, в том числе и на борту магических кораблей, чьи экипажи были либо убиты, либо выброшены за борт бандой аартуков.

Форма тела аартуков напоминает пятиконечную звезду и оно покрыто толстой эластичной корой. На концах их ветвевобразных конечностей находятся присоски, позволяющие им карабкаться по вертикальным поверхностям и потолкам. В каждой присоске содержатся три втягивающихся ложноножки, которые используются для обращения с мелкими объектами.

Голова аартука закреплена на стебле высотой 6 футов, выдвигающимся из центра звезды. В голове находят органы чувств аартука, включая длинный язык, используемый им как оружие.

Любимый способ атаки аартука — выстрелить своим липким языком во врага и подтащить его к центру своего тела, чтобы можно было нанести удар своими мощными ветвями. Он также может плевать зёрнами, заряженными энергией излучения.

Аартуки общаются друг с другом с помощью шуршащих звуков, щелчков, хлопков и шипения. Письменность у них отсутствует.

ААРТУК ЗВЁЗДНЫЙ УЖАС

Среднее растение, обычно законно-злое

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки язык Аартуков

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Паучье лазание. Аартук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Аартук совершает или две атаки Ветвями, или две атаки Зёрнами света, или по одной каждой из них.

Ветвь. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к6 + 1) дробящего урона.

Зерно света. *Дальнобойная атака заклинанием:* +2 к попаданию, досягаемость 60 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (3к4) урона излучением.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой аартука является Мудрость. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

1/день каждое: *возрождение* [revivify], *разговор с растениями* [speak with plants]

Бонусные действия

Воодушевление (1/день). Аартук магическим образом оканчивает состояния очарования и испуга на себе и всех существах по его выбору, которых он может видеть в пределах 30 футов.

Язык (перезарядка 6). Аартук пытается использовать свой липкий язык чтобы схватить существо Среднего или меньшего размера, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 12. При провале, цель становится схваченной языком (Сл высвобождения 11) и притягивается на 25 футов к аартуку. Язык может схватить только одну цель.



ААРТУК-СОРНЯК

Среднее растение, обычно законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки язык Аартуков

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Паучье лазание. Аартук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Аартук совершает или две атаки Ветвями, или две атаки Зёрнами света, или по одной каждой из них.

Ветвь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 9 (2к6 + 2) дробящего урона.

Зерно света. Дальнобойная атака заклинанием: +3 к попаданию, досягаемость 60 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (3к4 + 1) урона излучением.

Бонусные действия

Язык (перезарядка 6). Аартук пытается использовать свой липкий язык чтобы схватить существо Среднего или меньшего размера, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 11. При провале, цель становится схваченной языком (Сл высвобождения 12) и притягивается на 25 футов к аартуку. Язык может схватить только одну цель.



ААРТУК-СТАРЕЙШИНА

Большое растение, обычно законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки язык Аартуков

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Паучье лазание. Аартук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Аартук совершает или две атаки Ветвями, или две атаки Зёрнами света, или по одной каждой из них.

Ветвь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Зерно света. Дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 60 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (4к4) урона излучением.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой аартука является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

1/день каждое: *умиротворение* [calm emotions], *обнаружение магии* [detect magic], *послание* [sending]

Бонусные действия

Язык (перезарядка 6). Аартук пытается использовать свой липкий язык чтобы схватить существо Большого или меньшего размера, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 12. При провале, цель становится схваченной языком (Сл высвобождения 14) и притягивается на 25 футов к аартуку. Язык может схватить только одну цель.



АВТОГНОМ

Автогном — это механический гном, напоминающий создавшего его скального гнома, хотя его трудно принять за живого представителя расы. Вне зависимости от начинки, у него внешний металлический корпус, с нарисованными отличительными чертами гномов. Куда бы ни завела его скованная походка — он всегда лязгает, хрипит, жужжит и гудит.

Правильно функционирующие автогномы подчиняются командам своего создателя. Однако, недостатки конструкции могут привести к тому, что автогномы выйдут из-под контроля, забудут свои приказы и будут скитаться по Дикому космосу, делая все, что угодно, кроме того, для чего они были созданы.

Автогномы не обязательно сделаны из одинаковых материалов. Их разум обусловлен вложенной в них магией. Большинство автогномов запрограммированы на выполнение следующих трех указаний: защищать гномов, подвергшихся атаке не-гномов, самозащищаться и защищать от вреда младенцев и детей. Последнее указание возникло из лучших побуждений и для него неважен вид существа. Например, если автогномы увидят как группа взрослых сражается с вирмлином лунного дракона, то гномы будут защищать дракона.

АВТОГНОМ

Маленький конструктор, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 39 (6к6 +18)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Спасброски Тел +5, Мдр +2, Хар +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям окаменение, отравление, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Гномий

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Неисправность. Когда автогном получает 15 и более урона от одного источника, и этот урон не уменьшает его хиты до 0, совершите бросок к20, чтобы определить, появилась ли у него неисправность:

1-10: «Всё в порядке!» Без поломок.

11-12: «Я чувствую, как рассудок покидает меня» Автогном становится недееспособным на 1 минуту.

13-14: «Вы обезоружили меня!» Одна из рук автогнома отваливается, уменьшая количество атак шоком, которые он может совершить, на 1, пока существо действием не прикрепит руку обратно.

15-16: «Кто выключил свет?» Голова автогнома отваливается и деактивируется, из-за чего он становится ослеплённым и оглохшим до тех пор, пока существо действием не прикрепит голову обратно, вновь активируя её таким образом.

17-20: «Волшебного Вам дня!» Автогном взрывается и уничтожается. Каждое существо в пределах 20 футов от взорвавшегося автогнома должно совершить спасбросок Ловкости Сл 11, получая 22 (4к10) рубящего урона при провале, или половину этого урона при успехе.

Необычная природа. Автогном не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Автогном совершает две атаки Шоком.

Шок. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (2к6) урона электричеством.



АСТРАЛЬНЫЕ ЭЛЬФЫ

Давным-давно некоторые эльфы отправились на Астральный план, чтобы стать ближе к своим богам. Там они перестали стареть и могли бесконечно долго существовать без пропитания.

Они стали одними из первых существ заселивших Серебряную пустоту. Астральным эльфам пришлось столкнуться с жестокими соседями и странными гостями, когда другие исследователи достигли звезд. На протяжении веков астральные эльфы боролись с многочисленными захватчиками, включая псулонов, свежевателей разума и гиттянки. Общаясь с другими расами астральные эльфы обычно прячут свои лица под богато украшенными визорами, становясь безликими продолжениями своих богов. Их безграничная преданность пантеону эльфийских богов была вознаграждена божественной силой. Например, боги наделили астральных эльфов воителей способностью наполнять энергией звёздного света своё оружие, а лидеров астральных эльфов — способностью накладывать заклинания и призывать солнечных драконов.

Астральные эльфы бороздят Астральное море и Дикий космос на кораблях собственной конструкции. Эти корабли создаются из кристаллов, собранных в системах Дикого космоса и скрепленных органическим материалом растительного происхождения, затвердевающим подобно керамике. Эльфы формируют из этой субстанции различные формы, создавая звёздных мотыльков (см. *«Путеводитель астрального путешественника»*) и другие суда. Также эльфы видоизменяют окаменевшие тела мертвых богов, обнаруженные в Серебряной пустоте, превращая их в парящие города и цитадели.

Несмотря на то, что Серебряная пустота — дом эльфов, они часто отправляются в системы Дикого космоса и размещают свои корабли и цитадели на орбите вокруг звёзд. Для этого есть несколько причин. Соседство с звездой позволяет астральным эльфам заключать соглашения с солнечными драконами и собирать звездный свет, используемый эльфами для выращивания кристаллов и ремонта своих кораблей. Но что важнее, астральные эльфы используют время вне Глубокого Астрала, для пополнения своей численности, рожая и воспитывая детей.

Многим астральным эльфам тысячи, а в некоторых случаях десятки тысяч лет. Каким бы не был их нрав, долголетие даёт астральным эльфам уникальное чувство восприятия времени, которое мало кто из других видов существ может себе представить. Независимо, выбрали ли астральные эльфы жить в тихом созерцании или же отправились исследовать просторы Мультивселенной, они склонны смотреть на вещи сквозь призму того, что время для них почти не имеет значения.

Астральные эльфы Зариксиды

Приключение, входящее в этот продукт, представляет общество аморальных астральных эльфов, называющих себя Зариксидская империя. Империя расположена в космосе Зариксиды — системе Дикого космоса, освещаемой огромной сияющей звездой по имени «Зариксида».

АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ АРИСТОКРАТ

Астральный эльф аристократ — это знатный выдающийся лидер, одаренный магическими способностями, в том числе способностью управлять солнечным светом и призывать солнечного дракона.

АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ ВОИТЕЛЬ

Астральные эльфы воители управляют эльфийскими магическими кораблями и защищают крепости своего народа на всем Астральном плане.

АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ ЗВЕЗДНЫЙ ЖРЕЦ

Звездные жрецы получают свою силу от пантеона эльфийских богов и следят за религиозными практиками в обществе астральных эльфов. Обычно они служат на борту магических кораблей, являясь не только посланниками богов, но и рулевыми.

АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ КОМАНДИР

Астральный эльф командир ведет воинов в бой и обычно имеет под своим началом один или несколько магических кораблей. Командир наполняет своё оружие энергией излучения звёздного света и может спасти воинов, оказавшихся в опасной ситуации, воспользовавшись дарованной ему богами способностью к телепортации.

АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ ПОЧЕТНЫЙ КАРАУЛЬНЫЙ

Почетному караулу астральных эльфов доверена безопасность важных мест и персон. Эти высококвалифицированные воины легко сохраняют самообладание и выдержку в бою.



АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ АРИСТОКРАТ

Средний гуманоид (волшебник), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (эльфийская кольчуга)

Хиты 103 (23к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	21 (+5)	18 (+4)	18 (+4)

Спасброски Инт +8, Мдр +7, Хар +7

Навыки Магия +8, Обман +7, Проницательность +7, Убеждение +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Дракони́й, Небесный, Общий, Эльфийский

Опасность 8 (3 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Наследие фей. Эльф совершает с преимуществом спасброски от очарования, и их невозможно магически усыпить.

Особое снаряжение. Эльфы носят эльфийскую кольчугу [elven chain].

Необычная природа. Эльф не нуждается во сне.

Действия

Мультиатака. Эльф совершает две атаки Скимитаром и использует Поток излучения (если доступно).

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона плюс 10 (3к6) урона излучением.

Поток излучения (3/день). Эльф выпускает из руки магический поток излучения линией длиной 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, получая 18 (4к8) урона излучением при провале, или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой эльфа является Интеллект. Он может накладывать следующие заклинания:

1/день каждое: полёт [fly], фальшивый двойник [mislead], послание [sending]

Бонусные действия

Звёздный шаг (3/день). Эльф может бонусным действием телепортироваться на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое он может видеть, вместе со всем, что он несёт и носит.

Призыв солнечного дракона (1/день). Эльф может с 50% шансом магическим образом призвать молодого солнечного дракона (описан далее в этой книге). Призванный дракон появляется в свободном пространстве, которое может видеть призыватель. Он действует на своем значении инициативы и дружелюбен к его призывателю. Дракон присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит его действием.



АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ ВОИТЕЛЬ

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кираса)

Хиты 58 (13к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)

Спасброски Лов +4, Мдр +5

Навыки Выживание +5, Запугивание +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Небесный, Общий, Эльфийский

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Наследие фей. Эльф совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Необычная природа. Эльф не нуждается во сне.

Действия

Мультиатака. Эльф совершает две атаки Длинным мечом или Длинным луком.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) рубящего урона или 6 (1к10 + 1) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 10 (3к6) урона излучением.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8+3) колющего урона плюс 10 (3к6) урона излучением.



АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ ЗВЕЗДНЫЙ ЖРЕЦ

Средний гуманоид (жрец), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)

Хиты 90 (20к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)

Спасброски Инт +6, Мдр +8, Хар +6

Навыки Медицина +8, Религия +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Небесный, Общий, Эльфийский

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Наследие фей. Эльф совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Необычная природа. Эльф не нуждается во сне.

Действия

Мультиатака. Эльф совершает две атаки Моргенштерном. Он может заменить одну из этих атак Шквалом излучения.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к8) колющего урона плюс 17 (5к6) урона излучением.

Шквал излучения. Похожее на пламя магическое сияние обрушивается на существо, которое эльф может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 16, получая 22 (5к8) урона излучением при провале, или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой эльфа является Мудрость (Сл спасброска против заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинания:

2/день каждое: *лечение ран* [cure wounds] (вариант 8-го уровня), *удержание личности* [hold person]

1/день каждое: *предсказание* [divination], *послание* [sending], *слово возврата* [word of recall]

Бонусные действия

Звёздный шаг (2/день). Эльф может бонусным действием телепортироваться на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое он может видеть, вместе со всем, что он несёт и носит.



АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ КОМАНДИР

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 143 (26к8 + 26)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Спасброски Лов +5, Мдр +7, Тел +4, Хар +7

Навыки Выживание +7, Запугивание +7, История +7, Обман +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Небесный, Общий, Эльфийский

Опасность 7 (2 900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Наследие фей. Эльф совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Необычная природа. Эльф не нуждается во сне.

Действия

Мультиатака. Эльф совершает две атаки Длинным мечом или Длинным луком.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к8 + 1) рубящего урона или 6 (1к10 + 1) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 14 (4к6) урона излучением.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 3) колющего урона плюс 14 (4к6) урона излучением.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой эльфа является Мудрость. Он может накладывать следующие заклинания:

2/день: телепортация [teleport]



АСТРАЛЬНЫЙ ЭЛЬФ ПОЧЕТНЫЙ КАРАУЛЬНЫЙ

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 93 (17к8 + 17)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Спасброски Мдр +6, Хар +6

Навыки Восприятие +6, Выживание +6, Запугивание +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Небесный, Общий, Эльфийский

Опасность 5 (1 800 опыта) **Бонус мастерства** +3

Наследие фей. Эльф совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Необычная природа. Эльф не нуждается во сне.

Действия

Мультиатака. Эльф совершает две атаки Длинным мечом или Лучом излучения.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 11 (2к8 + 2) рубящего урона или 13 (2к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 10 (3к6) урона излучением.

Луч излучения. Дальнобойная атака заклинанием: +6 на попадание, дистанция 120 фт., одна цель. **Попадание:** 22 (4к10) урона излучением.



Б'РОГ

Б'роги — широкоплечие, четырехрукие великаны ростом 15 футов с кожей жгуче-оранжевого цвета. У них плоские носы, заостренные уши и длинные волосы, растущие вниз по спине и бокам лысой головы. Они носят простую одежду и любят метать тяжелые камни. Б'рог может держать оружие в каждой из четырёх рук, но предпочитает колотить врагов кулаками и голыми руками разрывать на части мелких существ.

Б'роги общаются друг с другом с помощью ворчания и простых жестов руками. У них нет ни устного, ни письменного языка. Они предпочитают, чтобы им не досаждали. По этой причине обычно они не представляют угрозы более мелким существам. Из-за своего размера и силы они являются популярными бойцами на гладиаторских аренах, где их заставляют драться за еду.

Б'роги привыкли владеть скудным существованием в своей естественной среде обитания и редко общаются с другими видами существ. Если незнакомец проявит к б'рогу доброту, сделав для того что-то полезное, великан сначала будет недоумевать, а затем насторожится. Если этой доброты достаточно, чтобы заслужить его доверие, б'рог попытается отплатить чужаку. Он может понести вещи или помочь в ориентировании на опасной местности. Одиноким б'рог, подружившийся с группой искателей приключений, может некоторое время следовать за ними, но вскоре компания ему надоест, и он снова уйдет искать себе подобных.

Б'РОГ

Огромный великан, любое мировоззрение

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 92 (8к12 + 40)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	21 (+5)	5 (–3)	10 (+0)	7 (–2)

Навыки Атлетика +8, Выживание +6

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 6 (2 300 опыта)

Бонус мастерства +3

Действия

Мультиатака. Б'рог совершает четыре атаки Кулаком или две Камнем.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) дробящего урона.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* 23 (4к8 + 5) дробящего урона.

Ужасающее разрывание. Б'рог атакует одно существо Большого или меньше размера, которое он может видеть в пределах 10 футов, четырьмя своими руками. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе станет схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, б'рог не может совершать атаки Кулаком или Камнем, а цель получает 49 (8к10 + 5) дробящего урона в начале каждого своего хода. Если этот урон уменьшает хиты существа до 0, то цель разрывает на четыре части.



БРАКСАТ

Браксат — это высоченный теплокровный хищник с толстым сочленённым панцирем на спине. У него квадратная голова, увенчанная роговыми выступами, могучие руки и крупные кисти с отстоящими большими пальцами. Существо ходит на задних лапах и говорит похожим на человеческий голосом.

Браксаты охотятся в одиночку или парами, рыская в поисках добычи по пустыням, сухим каньонам, безлюдным пустошам и одиноким астероидам. Браксаты извергают кислоту, но делают это лишь в крайнем случае, поскольку та растворяет и разрушает живую плоть, которой они так жаждут.

Браксат создает вокруг себя невидимый психический барьер, усиливающий его естественную броню, и может усиливать его, создавая силовые пульсирующие щиты для отражения входящих атак и поглощения волшебных стрел [magic missile].



БРАКСАТ

Огромный великан, обычно нейтральный

Класс Доспеха 18 (природный доспех, крепость интеллекта)

Хиты 162 (13к12 + 78)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	8 (–1)	22 (+6)	14 (+2)	13 (+1)	7 (–2)

Иммунитет к урону кислота, психическая энергия

Иммунитет к состояниям испуг, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Великаний, Общий

Опасность 9 (5 000 опыта)

Бонус мастерства +4

Крепость интеллекта. К КД браксата добавляется его модификатор Интеллекта.

Действия

Мультиатака. Браксат совершает две атаки Палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 21 (3к8 + 8) дробящего урона.

Кислотное дыхание (перезарядка 6). Браксат выдыхает кислоту 15-футовым конусом. Все существа в этом конусе должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получающая 26 (4к12) урона кислотой при провале, или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой браксата является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

1/день каждое: *принуждение [compulsion], ужас [fear]*

Реакции

Псионический щит (3/день). Когда по браксату попадает атака или волшебная стрела, исходящие из источника, который браксат может видеть, он может создать вокруг себя невидимый барьер магической силы до начала своего следующего хода. Этот барьер даёт браксату бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки, и обнуляет урон от волшебной стрелы.



ВАМПИРАТ

Средняя нежить, обычно законно-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 42 (5к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Уязвимость к урону излучение

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состояниям истощение, очарование, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Взрыв. Когда хиты вампирата уменьшаются до 0, он взрывается облаком праха. Все существа в пределах 5 футов

ВАМПИРАТЫ

Вампира́ты — это ходячие говорящие оболочки мертвых пиратов, которые не пожелали упокоиться после смерти. Они бороздят пустоту на своих кораблях, грабя ничего не подозревающие суда и питаясь жизненной энергией тех, кому не повезло встретить их на своем пути.

Вампират выглядит как исхудалая фигура с молочно-белыми глазами и сухой как пергамент кожей. У некоторых из них деревянная нога или крюк вместо руки — напоминания о жизни полной злоключений. У вампирата есть клыки как у вампира, но он не использует их для высасывания жизненных соков жертвы, что кровососы сочли бы непростительным. Вместо этого вампират вытягивает жизненную энергию из другого существа, прикасаясь к нему или откачивая его энергию на небольшом расстоянии. Когда он питается энергией других существ его наружность становится более здоровой. Несмотря на это он никогда будет выглядеть как живой.

Вампиры едят, пьют и спят лишь потому, что им это нравится, а не потому, что они должны. Они отдыхают в деревянных гробах или ящиках, наполненных могильной землей. В отсутствие таких вместилищ они могут использовать трюм своего корабля как один большой гроб и спать среди груза. В свободное от сна или мародерства время команда вампиратов коротает часы за распитием рома и исполнением мрачных морских песен.

На корабле вампиратов часто есть одна или несколько **теней [shadow]** — нежить, останки жертв вампиратов.

должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получат 5 (1к10) урона некротической энергией.

Пауچه лазание. Вампират может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Необычная природа. Вампират не нуждается в воздухе и питье.

Действия

Вытягивание энергии. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт., одно существо. **Попадание:** 11 (2к10) урона некротической энергией. Гуманоид, чьи хиты были уменьшены до 0 этой атакой, умирает и мгновенно превращается в свободно действующую **тьень [shadow]** под контролем Мастера.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к8 + 2) колющего урона.

ВАМПИРАТ-МАГ

Кораблю вампиратов требуется заклинатель, чтобы управлять *магическим рулём*. Вампираты-маги редко покидают руль, если вообще покидают его.

ВАМПИРАТ-МАГ

Средняя нежить, обычно законно-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 68 (8к8 + 32)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Спасброски Мдр +5, Хар +5

Уязвимость к урону излучение

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состояниям истощение, очарование, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Взрыв. Когда хиты мага уменьшаются до 0, он взрывается облаком праха. Все существа в пределах 5 футов должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получат 11 (2к10) урона некротической энергией.

Паучье лазание. Маг может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Необычная природа. Маг не нуждается в воздухе и питье.

Действия

Мультиатака. Маг совершает две атаки Лучом холода.

Вытягивание энергии. Рукопашная или дальнбойная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт., одно существо. **Попадание:** 22 (4к10) урона некротической энергией. Гуманоид, чьи хиты были уменьшены до 0 этой атакой, умирает и мгновенно превращается в свободно действующую **тень [shadow]** под контролем Мастера.

Луч холода. Дальнбойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к8 + 2) урона холодом.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой мага является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 17). Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]*, *сообщение [message]*

1/день: *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *переносщая дверь [dimension door]*, *полёт [fly]*, *тьма [darkness]*

КАПИТАН ВАМПИРАТОВ

Поведение команды вампиратов полностью зависит от настроения и распоряжений капитана. Экипаж одного корабля может вести себя как толпа убийц, а другого — придерживаться древнего рыцарского кодекса. Один капитан может оставить команду захваченного корабля в живых, а другой — оставить после себя только обломки и трупы.

Капитана часто сопровождает спутник-нежить, например, **ползающая рука [crawling hand]** или **блуждающий огонёк [will-o'-wisp]**.

КАПИТАН ВАМПИРАТОВ

Средняя нежить, обычно законно-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 85 (10к8 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Спасброски Мдр +4, Тел +7, Хар +6

Уязвимость к урону излучение

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состояниям истощение, очарование, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 6 (2 300 опыта)

Бонус мастерства +3

Взрыв. Когда хиты капитана уменьшаются до 0, он взрывается облаком праха. Все существа в пределах 5 футов должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получают 16 (3к10) урона некротической энергией.

Паучье лазание. Капитан может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Необычная природа. Капитан не нуждается в воздухе и питье.

Действия

Вытягивание энергии. Рукопашная или дальнбойная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт., одно существо. **Попадание:** 22 (4к10) урона некротической энергией. Гуманоид, чьи хиты были уменьшены до 0 этой атакой, умирает и мгновенно превращается в свободно действующую **тень [shadow]** или вампирата (по выбору капитана) под контролем Мастера.

Тяжелый арбалет. Дальнбойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 19 (3к10 + 3) колющего урона.

Невидимость корабля (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Корабль вместе с капитаном, всеми существами и предметами на его борту становится невидимым для существ за бортом. Капитан должен сохранять концентрацию на эффекте (как при концентрации на заклинании), чтобы поддерживать его до 1 часа. Эффект оканчивается, если капитан покидает корабль.

Реакции

Невероятное уклонение. Капитан получает половину урона от попавшей по нему атаки. Капитан должен видеть атакующего.



Гадж

Гаджи — отвратительные хищники, охотящиеся на другие разумные формы жизни. Они передвигаются на шести конечностях, похожих на конечности насекомых и атакуют своими жвалами. Гаджи устраивают засады на добычу, зарывшись под песок или ил в тёмных пещерах, или забравшись на природные каменные уступы, сливаясь с окружающей средой. У гаджей нет языка, но они обладают магической способностью понимать речь других существ.

Голова гаджа представляет собой упругий шар диаметром около 2 футов, с тремя тонкими усиками, торчащими из вершины. На голове расположены шесть фасеточных глаз, а над ртом нависают шесть пальцеобразных придатков. Гадж может попытаться прочесть мысли другого разумного существа, обернув эти антенны вокруг головы существа. Независимо от того, удачна ли эта попытка, это ментальное прощупывание болезненно и негативно сказывается на самочувствии жертвы.

Гадж

Большая aberrация, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	7 (–2)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки понимает все языки, но не может говорить

Опасность 4 (1 100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Действия

Мультиатака. Гадж совершает одну атаку Жвалами и использует Антенну ментального зондирования или Паралич (если доступен).

Жвалы. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). Пока цель схвачена, существо получает 10 (2к6 + 3) рубящего урона в начале каждого хода гаджа. Пока гадж держит существо, он не может атаковать Жвалами других.

Антенна ментального зондирования. Гадж выбирает в качестве цели одно схваченное им существо. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 12. При провале существо получает 16 (3к10) урона психической энергией, и гадж магическим образом извлекает из сознания цели один фрагмент интересующей его информации. При успехе цель получает половину этого урона, а гадж не узнает ничего интересного.

Паралич (перезарядка 6). Гадж магическим образом выбирает одно существо, которое он может видеть в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Слева направо: звездная провидица гитъянки, гитъянки-ксеномант и гитъянки-пират



Гитъянки

Гитъянки — потомки древнего народа, который также является прародителем гитцерай. Этот высокий сухопарый народ обладает мощными псионическими способностями. По большей части, они населяют Астральный план. Наиболее хорошо среди гитъянки известны последователи королевы-лича Влаакит. Они держат в страхе весь Астральный план, совершая набеги в Дикий космос ради кражи богатств и магии Мультивселенной.

«Бестиарий» и «Монстры мультивселенной» содержат разные варианты гитъянки для ваших игр. Это раздел предоставляет вам дополнительные варианты.

Гитъянки-буканьер

Гитъянки-буканьеры бороздят Астральный план в поисках богатств, которые они отвозят в свои скрытые крепости в Глубоком Астрале. Многие из них — воины, потерявшие желание служить королеве-личу Влаакит. Они предпочитают жить согласно собственному кодексу чести или наслаждаться необузданной свободой.

Гитъянки звёздный провидец

Звёздные провидцы гитъянки верят, что звёзды — это глаза мультивселенной. Они используют доступную им магию, чтобы связаться с древними звёздными сущностями, такими как Акамар, Кайфон и Хадар, в надежде узнать их секреты и записать их в свои дневники. Они прочесывают Дикий космос в поисках новых сущностей, надеясь первыми вступить с ними в контакт.

Некоторые из обнаруженных ими тайн настолько загадочны, что для их расшифровки требуются годы исследований. Однако, время мало волнует звёздного провидца, в основном обитающего на Астральном плане.

Гитъянки-ксеномант

Гитъянки-ксеномант путешествует по самым дальним уголкам Дикого космоса и Астрального моря, даже иногда посещая миры Материального плана, для изучения и каталогизации невиданных им ранее существ. При дружелюбном контакте с разумными существами дипломатические навыки ксеноманта выходят на первый план. Враждебное же столкновение служит проверкой его навыков выживания.

Порой исследования ксеноманта требуют захвата и заключения особи (для исследования поведения), или её умерщвления и препарирования (для изучения или извлечения внутренних органов). Большинство ксеномантов предпочитают заниматься такой работой в своих лабораториях на Астральном плане.

Гитъянки-Буканьер

Средний гуманоид (гит), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кираса)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +3, Тел +4

Навыки Атлетика +5, Восприятие +3, Выживание +3, Обман +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Гитский, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает две атаки Двуручным мечом или Телекинетическим снарядом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона психической энергией.

Телекинетический снаряд. Дальнбойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (3к6 + 3) урона силовым полем.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой гитъянки является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand] (рука невидима), *свет* [light]

1/день каждое: *телекинез* [telekinesis], *уход в иной мир* [plane shift]

Бонусные действия

Астральный шаг (перезарядка 4–6). Гитъянки телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он несёт или носит, в свободное пространство в пределах 30 футов, которое он может видеть.

Гитъянки звездный провидец

Средний гуманоид (гит, колдун), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (доспехи мага)

Хиты 110 (17к8 + 34)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Тел +5

Навыки История +10, Магия +10

Сопротивление урону излучение

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Гитский, Общий

Опасность 7 (2 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает три атаки Астральным снарядом.

Астральный снаряд. Рукопашная или дальнбойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт., одна цель. **Попадание:** 20 (3к10 + 4) урона излучением.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой гитъянки является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand] (рука невидима), *свет* [light]

2/день каждое: *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *невидимость* [invisibility], *обнаружение магии* [detect magic], (только на себя), *языки* [tongues]

1/день каждое: *связь с иным миром* [contact other plane] (действием), *телекинез* [telekinesis], *уход в иной мир* [plane shift]

Бонусные действия

Астральный шаг (перезарядка 4–6). Гитъянки телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он несёт или носит, в свободное пространство в пределах 30 футов, которое он может видеть.

Гитъянки-ксеномант

Средний гуманоид (гит, друид), любое мировоззрение

Класс Доспеха 14

Хиты 157 (21к8 + 63)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)

Спасброски Лов +8, Мдр +8, Тел +7

Навыки Восприятие +8, Выживание +8, Природа +6, Уход за животными +8

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки Гитский и любые другие четыре языка

Опасность 9 (5 000 опыта)

Бонус мастерства +4

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает три атаки Посохом или Телекинетическим снарядом, или любой их комбинацией.

Посох. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) дробящего урона, или 6 (1к8 + 2) дробящего урона, если используется двумя руками, плюс 14 (4к6) урона психической энергией.

Телекинетический снаряд. Дальнбойная атака заклинанием: +8 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. **Попадание:** 20 (3к10 + 4) урона силовым полем.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой гитъянки является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand] (рука невидима), *искусство друидов* [druidcraft], *свет* [light]

2/день каждое: *бесследное передвижение* [pass without trace] (только на себя), *невидимость* [invisibility] (только на себя)

1/день каждое: *подчинение чудовища* [dominate monster], *телекинез* [telekinesis], *узилище* [forcage], *уход в иной мир* [plane shift]

Бонусные действия

Астральный шаг (перезарядка 4–6). Гитъянки телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он несёт или носит, в свободное пространство в пределах 30 футов, которое он может видеть.

Реакции

Парирование. Гитъянки добавляет +3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.



Гифф-военачальник

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 178 (21к8 + 84)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +6, Мдр +6, Сил +10, Тел +8

Навыки Атлетика +10, Запугивание +12,

Проницательность +6

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 10 (5 900 опыта)

Бонус мастерства +4

Знатоки огнестрельного оружия. Знание оружия позволяет гиффу игнорировать свойство «перезарядка» любого огнестрельного оружия.

Легендарное сопротивление (2/день). Если гифф проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать его успешным.

Действия

Мультиатака. Гифф совершает две атаки Моргенштерном.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона.

Двуствольный мушкет. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 40/120 фт., одна цель. *Попадание:* 28 (4к12 + 2) колющего урона.

Легендарные действия

Гифф может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Гифф восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Гифф перемещается на расстояние не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Боевой клич. Гифф оканчивает состояние испуганный на себе и любых других существах по своему выбору, которых он может видеть в пределах 30 футов.

Излюбленное оружие (стоит 2 действия). Гифф совершает две атаки Моргенштерном или одну Двуствольным мушкетом.

Гифф

Сложно не заметить гиффа в комнате: это дородный народ ростом 7 футов с головой бегемота. Вы часто можете встретить гиффов в Диком космосе и связанных с ним портах в качестве космических наемников. Эти бойцы славятся своей боевой подготовкой и любовью к взрывчатке. Обычно они вооружены сверкающим огнестрельным оружием.

Каждый аспект общества этих космических гиффов организован по военному образцу. С рождения и до самой смерти, у каждого есть воинское звание. Продвижение по службе не зависит от возраста, а лучшим в награду за доблесть.

Многие полки гиффов специализируются на мушкетах и гранатах. Чем сильнее взрыв, ярче вспышка и гуще дым, тем славнее тот, кто владеет оружием.

Гифф-военачальник

Высокопоставленный гифф, ставший независимым наемником, способен накопить достаточно власти и влияния, чтобы стать военачальником.

Гифф-военачальник как правило командует небольшим флотом магических кораблей, действуя из хорошо защищенной крепости. Тот, кто разделяет идеологию военачальника, какой бы она ни была, имеет право вступить в ряды его армии. В основном она состоит из магов, которые управляют кораблями флота и обеспечивают огневую мощь своими заклинаниями, наёмников различных мастей и вольных стрелков, таких как гиффы-штурмовики.

Гифф-сослуживец

Гиффы-сослуживцы, составляющие основную часть команды большинства гиффских судов, являются дисциплинированными моряками.

Гифф-штурмовик

Гиффы-штурмовики обучены совершать наступления на вражеские крепости. Каждый из них мастерски изматывает противника на расстоянии с помощью огнестрельного оружия, а затем вступает в ближний бой, чтобы добить оставшихся в живых.



Гифф-сослуживец

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Знатоки огнестрельного оружия. Знание оружия позволяет гиффу игнорировать свойство «перезарядка» любого огнестрельного оружия.

Так держать! Находясь на палубе корабля гифф совершает с преимущество проверки характеристик и спасброски против эффектов, которые могут сбить его с ног или столкнуть за борт.

Действия

Мультиатака. Гифф совершает две атаки Длинным мечом или Мушкетом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящий урон или 9 (1к10 + 4) рубящий урон, если используется двумя руками.

Мушкет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 40/120 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к12 + 2) колющего урона.

Силовая граната. Гифф бросает гранату на расстояние до 60 футов, и та взрывается сферой радиусом 20 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 17 (5к6) урона силовым полем при провале, или половину этого урона при успехе. После того, как гифф бросит гранату, бросьте кб. Если выпадет 4 или меньше, у гиффа больше не остаётся гранат для броска.



Гифф-штурмовик

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Мдр +4, Сил +8, Тел +7

Навыки Атлетика +8, Восприятие +4, Запугивание +7

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 6 (2 300 опыта)

Бонус мастерства +3

Знатоки огнестрельного оружия. Знание оружия позволяет гиффу игнорировать свойство «перезарядка» любого огнестрельного оружия.

Безрассудный рывок. Если гифф передвигался, как минимум, на 20 фт. по прямой линии, заканчивающейся за 5 фт. до существа Большого размера или меньше, то это существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе оно получит 7 (2к6) дробящего урона и будет сбито с ног.

Осадное чудовище. Гифф причиняет двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Гифф совершает две атаки Двуручным мечом или Мушкетом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 15 (3к6 + 5) рубящего урона.

Мушкет. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 40/120 фт., одна цель. **Попадание:** 15 (2к12 + 2) колющего урона.

Громовая бомба. Гифф поджигает бомбу размером с грейпфрут и бросает её в точку в пределах 60 футов, где она взрывается. Все существа в пределах 10 футов от этой точки должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 18 (4к8) урона звуком при провале, или половину этого урона при успехе. После того, как гифф бросит бомбу бросьте кб. Если выпадет 4 или меньше, у гиффа больше не остаётся бомб для броска.



ДОВАР

Довары — это коротконогие, пузатые, нелетающие пернатые, которые выглядят и двигаются как пингвины. Довары переселяются из страны Фей в Дикий космос, где их обычно и можно встретить. Довары ведут дела тайно, предпочитая встречи в тёмных переулках и малолюдных местах, даже если покупаемые или продаваемые предметы не являются незаконными или опасными. Одеваются они, как правило, в пестрые одежды, но многие из них также любят заворачиваться в плащи с капюшонами.

Типичный довар вырастает до 3 футов в высоту и носит яркое оперение, соответствующее одному из цветов радуги. Этот цвет может поменяться в самые непредсказуемые моменты жизни довара, обычно как реакция на испытываемые им сильные эмоции. Вместо крыльев у них руки и крошечные кисти.

Довары предпочитают общаться с помощью особого вида телепатии, которую они называют сливанием: два довара поддерживают ментальный контакт, в то же время они оба телепатически связаны с третьим существом.

ДОВАР

Маленькая фея, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11

Хиты 10 (3к6)

Скорость 20 фт., плавающая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (−3)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +3, Мдр +4

Навыки Обман +3, Проницательность +4, Убеждение +3

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Обычный, Доварский, телепатия 30 фт. (см.

«Слияние» ниже)

Опасность 0 (10 опыта)

Бонус мастерства +2

Слияние. Два довара могут вести телепатическую беседу друг с другом и третьим согласным существом по своему выбору, если все они находятся в пределах 30 футов друг от друга.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 3 (1к4 + 1) колющего урона.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой довара является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах.

3/день: обнаружение мыслей [detect thoughts]



ДУРНОГЛАЗ

Пока его большой глаз и рот закрыты, дурноглаз выглядит обычным астероидом диаметром 12 футов. Почувствовав вибрации в близлежащем космосе, дурноглаз открывает своё око и демонстрирует зловещую истинную природу.

Дурноглазу и не нужны сокровища, но в его брюхе может храниться изрядное количество

случайных ценностей, которые он не в состоянии переварить. Среди них могут быть монеты, металлическое оружие, драгоценные камни и магические предметы, принадлежавшие проглоченным существам.

Несмотря на то, что дурноглаз, в отличие от beholdera, не создает конус антимагии своим глазом, внутри его глотки магия не функционирует, что не позволяет проглоченному существу воспользоваться магией для побега.

ДУРНОГЛАЗ

Большая аберрация, обычно законно-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 149 (13к10 + 78)

Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	6 (-2)	23 (+6)	7 (-2)	13 (+1)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 120 фт., слепое зрение 120 фт. пока глаз дурноглаза закрыт, пассивное Восприятие 11

Языки Глубинная речь

Опасность 10 (5 900 опыта)

Бонус мастерства +4

Антимагическая глотка. Магические эффекты, включая те, что производятся заклинаниями и магическими предметами, но исключая те, что созданы артефактами или божествами, подавляются внутри глотки дурноглаза. Любая ячейка заклинаний или заряд, потраченный существом в глотке на наложение заклинания или активацию магического предмета, тратятся без результата. Пока эффект подавляется, он не действует, но время подавления, учитывается в его длительности. Никакое заклинание или магический эффект, с источником за пределами глотки дурноглаза, кроме созданного артефактом или божеством, не может повлиять на существо или предмет внутри.

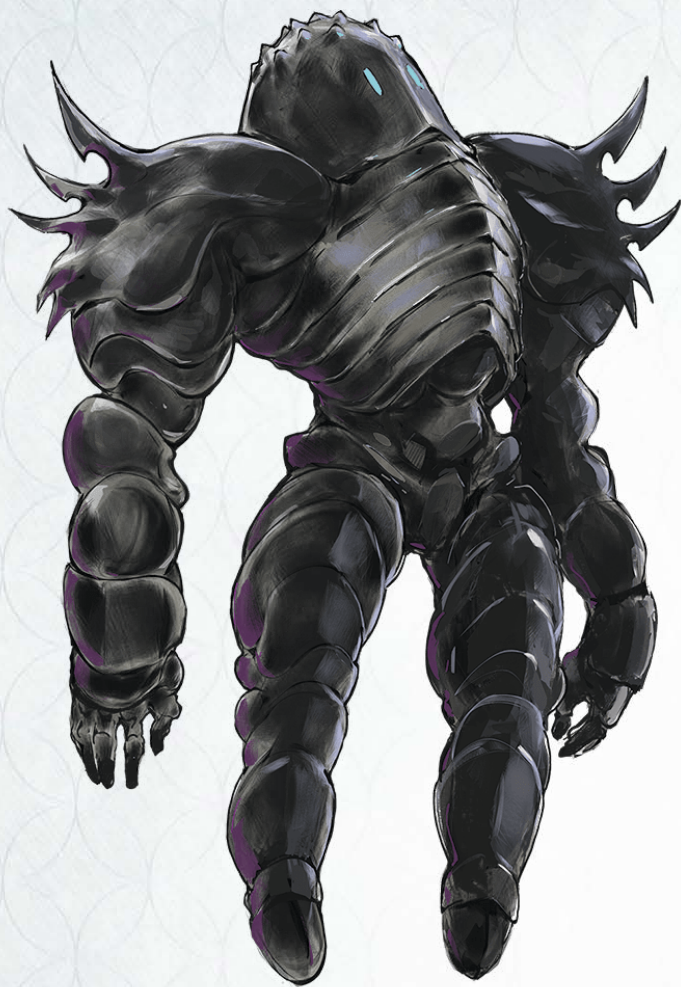
Обманчивая внешность. Если до начала боя дурноглаз неподвижен, а его глаз и рот закрыты, он совершает бросок инициативы с преимуществом. Кроме того, если существо не видело движений или действий дурноглаза, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что дурноглаз одушевлен.

Необычная природа. Дурноглаз не нуждается в воздухе.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) колющего урона, и если цель — существо Среднего или меньшего размера, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 18, иначе будет проглочено дурноглазом, и окажется в его глотке (см. особенность «Антимагическая глотка»). Дурноглаз может проглотить только одно существо за раз. Проглоченное существо становится ослеплённым и опутанным, обладает полным укрытием от атак и других эффектов снаружи, и получает 35 (10к6) урона кислотой в начале каждого своего хода.

Если дурноглаз получает в течение одного хода 25 или больше урона от находящегося внутри него существа, он изрыгает проглоченное существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 футов от дурноглаза. Если дурноглаз умирает, то проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, используя 10 футов перемещения и падая ничком на выходе.



ЗОДАР

Зодар — это двуногая сущность, тело которой заключено в обсидиановый экзоскелет. У него отсутствуют черты лица, кроме двух узких вертикальных щелей, напоминающих глаза, а его лицо не выражает ни боли, ни эмоций. Под бронированной оболочкой тело зодара состоит из плотно переплетенных мышечных волокон, которые делают его невероятно сильным и тяжёлым. Зодар весит 1500 фунтов.

Никто не знает, сколько их и откуда они взялись. Самая популярная гипотеза гласит, что они — творения какого-то давно забытого бога. Зодары взаимодействуют с другими разумными существами способом, выходящим за рамки простого безразличия. Они просто парят в тишине. Когда зодар наконец совершает какое-то значительное действие, причины этого действия не всегда понятны.

Одним из объяснений такого поведения является то, что у каждого зодара есть определенная миссия и он неустанно стремится к ней. Он странно реагирует на ситуации, не связанные с ней, потому что не знает, что делать в таком случае. Другая теория гласит, что все зодары действуют согласованно для достижения какой-то главной цели. Третья, менее зловещая теория, заключается в том, что зодары потеряли свое предназначение, когда исчез их создатель. И теперь они пытаются найти для себя новую роль.

Зодар может вызвать бесплотный голос в окружающем пространстве три раза за свою жизнь. Когда он почувствует необходимость в словах, то будет подбирать их с умом. Он также может деформировать ткань мультивселенной, чтобы наложить заклинание *желание* [wish] в качестве своей последней воли. После наложения заклинания он уничтожается.

Зодар

Средняя аберрация, обычно нейтральная

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 200 (16к8 + 128)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	10 (+0)	26 (+8)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Инт +6, Мдр +7, Тел +13, Хар +9

Иммунитет к урону кислота, огонь, яд

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование

Чувства слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12

Языки см. «Бесплотный голос» ниже

Опасность 16 (15 000 опыта)

Бонус мастерства +5

Бесплотный голос. Три раз за свою жизнь зодар может создать в окружающем пространстве сообщение из двадцати пяти слов. Он говорит только тогда, когда хочет сказать что-то действительно важное. Это сообщение может понять любое существо с показателем Интеллекта 2 и выше.

Легендарное сопротивление (3/день). Если зодар проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Запрет переноса. Зодар не может быть телепортирован или отправлен на любой другой план существования против своей воли.

Необычная природа. Зодар не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Зодар совершает две атаки Сокрушающим кулаком. Зодар может использовать Принудительную телепортацию до или после этих атак.

Сокрушающий кулак. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (2к10 + 10) урона силовым полем.

Принудительная телепортация. Зодар магическим образом искривляет пространство вокруг одного существа, которое он может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 21. При провале цель получает 22 (4к10) урона силовым полем, и зодар телепортирует её вместе со всем снаряжением, которое цель несёт или носит, в свободное пространство на расстоянии до 60 футов, которое зодар может видеть. Это пространство должно вмещать цель. При успехе, цель получает половину этого урона и не телепортируется.

Желание. Базовой характеристикой зодара является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 17). Он может наложить заклинание *желание* [wish], не нуждаясь ни в каких компонентах: После наложения этого заклинания, зодар обращается в пыль и уничтожается.



Йспуг

Йспуг (читается «испуг») — ужас с щупальцами, бесшумно питающийся сильными эмоциями. Чтобы максимально обезопасить себя, он предпочитает пожирать кошмары других существ, пока те спят.

Йспуги избегают яркого света, но не получают от него никакого вреда. Из-за этого они чувствуют себя как дома в пустоте Дикого космоса, в тёмных

переулках и подземельях. Наткнувшись на магический корабль йспуг попытается проникнуть в воздушную оболочку судна и укрыться там, уединившись и оставаясь невидимым, пока не найдет подходящую для нападения спящую жертву. В столкновении он скорее отступит, чем погибнет.

ЙСПУГ

Большая аберрация, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 88 (16к10)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +5

Навыки Восприятие +5, Скрытность +9

Иммунитет к состояниям испуг

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Необычная природа. Йспуг не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Йспуг совершает одну атаку Ужасающим укусом и одну атаку Щупальцем.

Ужасающий укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) колющего урона. Все существа в пределах 10 футов, которые могут видеть йспуга, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станут испуганными чудовищем до конца следующего хода йспуга.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. **Попадание:** 17 (4к6 + 3) урона психической энергией, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, йспуг не может использовать это щупальце против других целей. У йспуга два щупальца, каждое из которых может схватить одно существо.

Невидимость. Йспуг становится невидимым, пока не атакует, не использует Подпитку кошмаром или не станет видимым бонусным действием.

Подпитка кошмаром (1/день). Йспуг выбирает в качестве цели одно бессознательное существо, которое он может видеть в пределах 10 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе получит 27 (5к10) урона психической энергией. Йспуг получает временные хиты равные причинённому урону.



Киндори

Киндори — одни из самых крупных существ, встречающихся в Диком космосе. Своим видом они напоминают морских китов и также являются млекопитающими. Взрослый экземпляр может достигать 80 футов в длину.

У киндори отсутствует видимый рот. На передней части его тела расположены небольшие глаза, способные испускать яркие лучи света. Он использует их для ослепления хищников перед тем, как скрыться. На больших расстояниях киндори общаются друг с другом, посылая вспышки света своими глазами. Питаются они светом солнц и звёзд.

Киндори достаточно велики, чтобы иметь собственную гравитационную плоскость и воздушную оболочку. Это позволяет мелким существам жить и путешествовать на их теле. На поверхности растут мхи, плесень и другие паразитические организмы. Они привлекают хищников, которые очищают от паразитов киндори. Такими хищниками могут стать поглотители. Киндори ничего не имеют против такого соседства. Очень старого или больного киндори можно узнать по обильным зарослям ланан и растительности на нём.

Кости и хрящи мертвого киндори остаются целыми после того, как паразиты пожирают плоть существа. Скелет киндори можно превратить в магический корабль, поместив внутрь магический руль.

Киндори — мирные существа, но у них много естественных врагов, включая лунных драконов, солнечных драконов и различных народов, населяющих Дикий космос.

Киндори

Громадный небожитель, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 202 (15к20 + 45)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	7 (–2)	17 (+3)	6 (–2)	14 (+2)	7 (–2)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 7 (2 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Необычная природа. Киндори не нуждается в еде, питье и сне.

Действия

Хвост. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 23 (3к10 + 7) дробящего урона.

Бонусные действия

Мерцающий взгляд (перезарядка 6). Киндори излучает яркий свет 120-футовым конусом. Все существа в конусе должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.



КОМЕТА-УБИЙЦА

Злые заклинатели создают комет-убийц, соединяя сущность элементарей земли и элементарей огня. Комета-убийца выглядит как кричащая каменная голова, объятая пламенем. Она оставляет за собой огненный след, когда летит через Дикий космос. Одна или в группе с другими кометами-убийцами, она выискивает корабли, экипажи и другие ничего не подозревающие цели для уничтожения.

Создатель кометы-убийцы может привязать свой

дух к комете. В таком виде создатель становится вечным и бессмертным. Он может свободно носиться по Дикому космосу, не нуждаясь в воздухе, сне, пропитании. Лицо кометы-убийцы принимает облик её создателя, а её статистика изменяется следующим образом:

- Замените показатели характеристики Интеллекта, Мудрости и Харизмы кометы на показатели её создателя.
- Замените мировоззрение и языки кометы соответствующими его создателя.

КОМЕТА-УБИЙЦА

Средний элементаль, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 66 (7к8 + 35)

Скорость 0 фт., летая 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, истощение, окаменение, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 240 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан, Терран

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Взрыв. Когда хиты кометы опускаются до 0, она взрывается сферой радиусом 20 футов с центром на себе. Все существа в сфере должны совершить спасбросок Ловкости Сл 16, получая 28 (8к6) урона огнём при провале, или половину этого урона при успехе.

Пролёт. Комета не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Свечение. Комета испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Осадное чудовище. Комета причиняет двойной урон объектам и сооружениям.

Необычная природа. Комета не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Комета совершает один Размашистый удар и один Плевком огнём.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона огнём.

Плевком огнём. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к10 + 2) урона огнём.



КОРАБЕЛЬНАЯ ПИЯВКА

Корабельная пиявка — существо, похожее на усоногого рака. Она начинает свою жизнь в виде живущей в космосе споры, которая закрепляется на корпусе магического корабля. Внутри неё и находится личинка пиявки. Спустя несколько дней прицепившейся спора пробивает корпус корабля и начинает формировать твердый панцирь, цвет которого очень близок к цвету корпуса. Панцирь прикрепляется к кораблю с помощью вещества, похожего на клей, выделяемого пиявкой. Панцирь растёт, пока не станет около 1 фута в диаметре. Внутри него живет пиявка красновато-фиолетового цвета, а её тело напоминает улитку. На одном её конце расположен единственный слезящийся глаз, а чуть ниже него торчит шипастое щупальце, используемое им для самозащиты.

Спарившаяся пара пиявок производит 1к6 спор каждый месяц. Некоторые из этих спор присоединяются к своим родителям на корпусе корабля, другие же улетают, чтобы прикрепиться к другому неосторожному судну.

Корабельная пиявка повреждает корпус корабля, к которому она прицепилась, а также поглощает магию из *магического руля*. В качестве защитной меры, она может разрядить эту магию. Как правило, если экипаж корабля обнаруживает прицепившихся пиявок, он пытается соскрести их с корпуса, а не нападать на них с оружием. Убивать пиявку, пока она прицеплена к кораблю, опасно, так как рулевой может почувствовать её смерть, и получить от этого травму. Этот шок может ослабить и сделать его недееспособным.

КОРАБЕЛЬНАЯ ПИЯВКА

Крошечное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 27 (5к4 + 15)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	1 (–5)	16 (+3)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Иммунитет к состояниям испуг, очарование, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Перегрузка рулевого. Если хиты пиявки опускаются до 0, пока она прицеплена к кораблю с магическим рулем, существо, настроенное на этот руль, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13. При провале существо получает 10 (4к4) урона психической энергией и становится недееспособным на 1 минуту. При успехе существо получает половину этого урона и становится недееспособным до конца своего следующего хода.

Необычная природа. Пиявка не нуждается в воздухе и сне.

Действия

Шипастое щупальце. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 2 (1к4) колющего урона.

Бонусные действия

Присоединение к корпусу. Пиявка прикрепляется к корпусу корабля в его пространстве и причиняет 2 (1к4) колющего урона (игнорируя порог урона корабля). Этот урон не может быть восстановлен, пока пиявка не будет соскоблена с корпуса. Пока пиявка прицеплена, её скорость равна 0, и она может отсоединиться бонусным действием. Действием существо, в пределах досягаемости которого находится пиявка, может попытаться соскрести её с корпуса, преуспев в проверке Силы Сл 18. При провале действие тратится впустую, а пиявка остается прицепленной к корпусу. Удаление пиявки таким образом не причиняет урона ни кораблю, ни ей.

Реакции

Магическая разрядка (1/день). Когда пиявка получает урон, она может выпустить из своего глаза снаряд магической энергии, выбрав в качестве цели одно существо, которое она может видеть, в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит 10 (3к6) урона силовым полем и станет ошеломлённой до конца своего следующего хода.



КОСМИЧЕСКАЯ ГУППИ

Космические гуппи — это похожие на рыб существа длиной от 2 до 3 футов, обитающие в Диком космосе и Астральном море. Чвинги-космонавты (описанные в этой книге), спрайты и другие Крошечные существа иногда используют космических гуппи в качестве ездовых животных.

КОСМИЧЕСКАЯ ГУППИ

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 3 (1к6)

Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	16 (+3)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 0 (10 опыта)

Бонус мастерства +2

Воздушная оболочка. Если у гуппи есть хотя бы 1 хит, она может производить вокруг себя воздушную оболочку, находясь в вакууме. Эта воздушная оболочка может неограниченно долго поддерживать гуппи и еще одно Крошечное существо в его пространстве.

Пролёт. Гуппи не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Шлепок хвостом. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1 дробящего урона.



КОСМИЧЕСКИЙ УГОРЬ

Космические угри избегают столкновений с более крупными существами, только если не умирают с голода. Эти пятифутовые падальщики могут следовать за магическим кораблем и питаться корабельными пиявками, которых они отрывают от корпуса. Охотники Дикого космоса ловят и убивают угрей ради их мяса. Однако, это проще сказать, чем сделать.

КОСМИЧЕСКИЙ УГОРЬ

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14

Хиты 7 (2к6)

Скорость 10 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Необычная природа. Угорь не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Если угорь не прицеплен к существу, он совершает одну атаку Укусом и Иглой на хвосте.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона, и угорь прицепляется к цели. Пока угорь прицеплен, он не может атаковать укусом. Вместо этого, цель получает 4 (1к6 + 1) колющего урона в начале каждого хода угря. Угорь может отцепиться бонусным действием. Существо, в том числе и цель, могут действием отцепиться от угря.

Игла на хвосте. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 3 (1к4 + 1) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Пока действует это отравление, цель также парализована. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.



Гигантский космический хомяк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 22 (4к10)

Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (2к4 + 2) колющего урона.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОМЯКИ

Космические хомяки похожи на своих земных сородичей как внешне, так и повадками, и бывают самых разных окрасов.

Гигантский космический хомяк

Гигантские космические хомяки — симпатичные растительноядные грызуны размером с бурого медведя. Они стараются избегать других существ, особенно представляющих опасность, но хомяков можно выдрессировать, чтобы они служили в качестве верховых и вьючных животных. Гномы пытались построить магические корабли, приводимые в движение колесами гигантских космических хомяков, но пока безуспешно.

Космический хомяк

Первые космические хомяки были созданы волшебниками, которые с помощью магии уменьшили их гигантских собратьев до мизерных размеров. В результате создатели стали называть их миниатюрными гигантскими космическими хомяками. Магия также сделала космических хомяков более умными и способными к телепатии.

Родина этих добродушных грызунов — Дикий космос. Бесчисленное множество этих животных попало в миры Материального плана, где они известны просто как хомяки. Они скрывают свои телепатические способности от большинства других близких им существ.

Космический хомяк

Крошечный монстр, обычно нейтрально-добрый

Класс Доспеха 15

Хиты 10 (4к4)

Скорость 20 фт., копая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	6 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки телепатия 5 фт.

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 1 колющего урона.

Целься в глаза (перезарядка 6). Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 8 (1к6 + 5) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе станет ослепленной до конца следующего хода хомяка.

Бонусные действия

Побег. Хомяк совершает действие Рывок или Отход.

КОСМИЧЕСКИЙ КЛОУН

Космические клоуны — обитатели системы Дикого космоса, известной как космос Клоунов. Люди, некогда населявшие три кольцеобразных мира этой системы, свято верили в бога пиршества. Их церемонии поклонения были сосредоточены на праздниках и полны легкомыслия. Со временем их счастье стало зависеть от всё возрастающего потребления эликсира под названием «Будоражающая радость». Только после того, как они стали зависимыми, выяснилось, что жрецы их веры изготавливали этот эликсир из демонического ихора и нектара цветка бозо. В конечном счете, «Будоражающая радость» превращала верующих в дьявольских существ и «благословляла» их клоунским обликом.

Космические клоуны получили свои первые *магические рули* у торговцев доваров (см. раздел «Довары» ранее в этой книге). Последовавшие за этим посещения других систем Дикого космоса привели к контактам с множеством других народов. Благодаря этим встречам любовь и страх перед клоунами распространились по всем уголкам муьлтивселенной, как и они сами.



Мародерствующие космические клоуны питаются плотью гуманоидов. Они путешествуют по космосу на причудливо украшенных кораблях и иногда останавливаются в населенных мирах. Там они ставят карнавальные палатки, чтобы заманить в свои лапы любопытных зрителей. Они вооружены ярко раскрашенными лучевыми пушками, которые работают только в их руках. Для остальных эти игрушки бесполезны.

КОСМИЧЕСКИЙ КЛОУН

Среднее исчадие, обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Акробатика +5, Выступление +5, Ловкость рук +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Бездны, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Предсмертная вспышка. Когда хиты клоуна опускаются до 0, он лопается как воздушный шар, разбрызгивая вокруг едкий гнилостный ихор. Все существа в пределах 5 футов от клоуна, когда он взрывается, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая 10 (3к6) урона кислотой при провале, или половину этого урона при успехе.

Пищалки. Клоуны носят башмаки, которые пищат при ходьбе. Этот звук слышен в пределах 30 футов. Пока длится эффект Воображаемой формы клоуна его шаги неслышны.

Действия

Шок. *Рукопашная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель *Попадание:* 17 (4к6 + 3) урона электричеством.

Лучевая пушка. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 120 фт., одно существо. *Попадание:* 7 (2к6) урона психической энергией, и если цель — гуманоид с показателем Интеллекта 3 или выше, она должна совершить спасбросок Мудрости Сл 12. При провале, цель считает всё видимое и услышанное ей уморительно смешным, и становится недееспособной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой клоуна является Харизма. Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand], *друзья* [friends], *фокусы* [prestidigitation]

1/день каждое: *малый образ* [mirror image], *наук* [spider climb]

Бонусные действия

Воображаемая форма (3/день). Клоун окутывает себя и всё, что он несёт и носит иллюзией, которая делает его похожим на другое существо такого же или меньшего размера (например, ребенка) или на объект, достаточно маленький, чтобы поместиться в пространстве клоуна (например, парящий воздушный шар). Клоун должен сохранять концентрацию на эффекте (как при концентрации на заклинании), чтобы поддерживать его. Иллюзия не выдерживает физической проверки. Существо, которое может видеть иллюзорный облик клоуна, может действием совершить спасбросок Мудрости (Проницательность) Сл 15, рассеивая иллюзию и распознавая истинный облик при успехе.



КОСМИЧЕСКИЙ МОЛЛИМАУК

Космические моллимауки¹ так же широко распространены в Диком космосе, как и альбатросы на Материальном плане. Они садятся на корпуса магических кораблей и при необходимости перемещаются из воздушной оболочки одного судна в воздушную оболочку другого.

Взрослая особь достигает 3 футов в высоту и размаха крыльев в 10 футов. Она питается всем, что может раздобыть. Если он находит надежный источник пищи, то задерживается на этом месте (обычно рядом с кораблем), пока еды станет не хватать. Суеверные жители Дикого космоса считают, что убить космического моллимаука — плохая примета.

1 Моллимауки — это разновидность альбатросов.

КОСМИЧЕСКИЙ МОЛЛИМАУК

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 3 (1к6)

Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	3 (–4)

Навыки Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 0 (10 опыта)

Бонус мастерства +2

Пролёт. Моллимаук не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Задержка дыхания. Моллимаук может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) колющего урона.



КОСМИЧЕСКИЙ ХРЯК

Космические хряки — это вид крылатых кабанов, которых довары (описанные ранее в этой книге) разводят для разных нужд. Они могут служить верховыми животными для Маленьких существ, а также являются прекрасными следопытами и отличными выючными животными. Космические хряки, обученные для сражений, обычно экипированы в полулатный бард, и зовутся смертоносными визгунами.

Полностью взрослая особь достигает высоты 3 футов в холке и 5-6 футов в длину. Они едят практически все, но предпочитают трюфели. Кроме того, космические хряки очень вкусные, если их поджарить и подать с яблочным соусом.

КОСМИЧЕСКИЙ ХРЯК

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (16 с полулатным бардом)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 40 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Восприятие +4, Выживание +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) колющего урона.



КОСМИЧЕСКИЙ УЖАС

Космические ужасы — это колоссальные злобные сущности, которые время от времени проскальзывают из Дальнего Предела на Астральный план. Привлеченные светом далеких звезд, эти существа вторгаются в системы Дикого космоса и опустошают миры. Досыта насытившись телами и умами обитателей мира, космический ужас возвращается в пустоту, погружаясь в глубокий сон, а затем бесцельно дрейфует, пока голод или другой стимул не пробудит его.

Космические ужасы — одни из самых могущественных существ, порожденных Дальним Пределом. Ни один из них не похож на другого, но у них есть общие характерные черты. Каждый из них достигает примерно 100 футов в длину или высоту, а его физическая форма представляет собой на первый взгляд невозможное сочетание глаз, ртов, крыльев, щупалец и менее узнаваемых органов и придатков.

КОСМИЧЕСКИЙ УЖАС

Громадная аберрация, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 280 (16к20 + 112)

Скорость 50 фт., летая 100 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	24 (+7)	15 (+2)	24 (+7)

Спасброски Инт +13, Мдр +8, Хар +13

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состояниям испуг, отравление, очарование

Чувства темное зрение 240 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Глубинная речь, телепатия 240 фт.

Опасность 18 (20 000 опыта) Бонус к навыкам +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если ужас проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Необычная природа. Ужас не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Ужас совершает одну атаку Укусом и две Щупальцами.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 22 (4к6 + 8) колющего урона.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 30 фт., одна цель. *Попадание:* 18 (3к6 + 8) урона силовым полем. Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 18). Пока цель схвачена, ужас не может использовать это щупальце против других целей. Ужас имеет 1к8 + 1 щупалец, каждым из которых он может схватить одну цель.

Психический шёпот (перезарядка 5–6). Ужас издает жуткий шёпот в сфере радиусом 60 футов с центром на себе. Каждое существо в сфере не являющееся аберрацией должно совершить спасбросок Мудрости Сл 21, получая 33 (6к10) урона психической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Ужас может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Ужас восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Крушащее щупальце. Ужас сдавливает одно схваченное им существо. Схваченное существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 22, получая 18 (3к6 + 8) урона силовым полем при провале, или половину этого урона при успехе.

Ядовитая струя (стоит 2 действия). Едкий газ вырывается из ужаса 30-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе получают (4к6) урона ядом.

Телепортация (стоит 2 действия). Ужас магическим образом телепортируется вместе со всеми схваченными им существами на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он может видеть.

ЛУННЫЕ ДРАКОНЫ

Лунные драконы (также известные как «исчезающие драконы») — это капризные, ксенофобные существа, устраивающие свои логова внутри необитаемых лун, прорываясь сквозь толщи камня.

Перед тем как отложить яйца, самка лунного дракона запасается пищей. Она не покинет логово, пока потомство не вылупится из яиц и не станет достаточно взрослым, чтобы самостоятельно обеспечивать себя. Каменистая скорлупа яиц лунных драконов имеют от бледно-белого до светло-серого цвета. Вылупившиеся лунные драконы имеют алебастрово-белый цвет и постепенно темнеют по мере взросления. Древние лунные драконы имеют аспидный окрас.

Лунные драконы больше любят лишать других существ сокровищ, чем собирать их самим. Среди сокровищ клада лунного дракона часто можно найти один или несколько *магических рулей* (см. «Путеводитель астрального путешественника»), взятых с кораблей, осмелившихся вторгнуться на территорию дракона.

ДРЕВНИЙ ЛУННЫЙ ДРАКОН

Громадный дракон, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 297 (17к20 + 119)

Скорость 40 фт., копая 20 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Мдр +8, Тел +13

Навыки Восприятие +14, Скрытность +13

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 240 фт., пассивное Восприятие 24

Языки Драконий

Опасность 19 (22 000 опыта)

Бонус мастерства +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Прокладывание туннеля. Дракон может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 20 футов.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) колющего урона плюс 7 (2к6) урона холодом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) рубящего урона.

Лунный дракон способен стать бесплотным, но не настолько, чтобы свободно проходить сквозь других существ или твёрдые предметы. В этом полубесплотном состоянии почти половина тела дракона принимает неотчётливую тёмную призрачную форму.

ЛОГОВО ЛУННОГО ДРАКОНА

Лунный дракон устраивает свое логово в пещерном комплексе, где достаточно места для еды, а также существует одна или несколько потайных залов, где можно хранить сокровища. В зависимости от строения и свойств спутника, в логове могут находиться природные ручьи и термальные источники, дикорастущие сады и кристаллические образования, магические феномены или экосистема низших форм жизни, адаптировавшихся к существованию рядом с драконом.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) дробящего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 21. При провале, существо получает 36 (8к8) урона холодом, а скорость уменьшается до 0 до конца его следующего хода. При успехе, существо получает половину этого урона и его скорость не уменьшается.

Бонусные действия

Исчезание (3/день). Дракон становится частично бесплотным, пока сохраняет концентрацию на эффекте (как при концентрации на заклинании). Будучи частично бесплотным, дракон обладает сопротивлением дробящему, колющему и рубящему урону.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака хвостом. Дракон совершает одну атаку Хвостом.

Предательский лёд. Магический лёд покрывает землю в радиусе 20 футов с центром в точке, которую дракон может видеть в пределах 120 футов. Лёд считается труднопроходимой местностью для всех существ кроме лунных драконов, и исчезает спустя 10 минут, или когда дракон использует это легендарное действие снова.

Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Все существа в пределах 15 футов от дракона должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 21, иначе получат 12 (1к8 + 8) дробящего урона и будут сбиты с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта, не провоцируя атак.





МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион, в котором есть логово древнего или взрослого лунного дракона, искажается драконьей магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

Чёрный иней. Тонкий слой черного инея покрывает землю, убивая всю обыкновенную растительность в пределах 6 миль от логова, если дракон древний, или в пределах 3 миль, если дракон взрослый.

Призрачный стон. Призрачный звук становится громче или слабее (по выбору дракона) при приближении к логову. Стон слышен в 6 милях от логова, если дракон древний, или в 3 милях, если дракон взрослый.

Лунные дьяволы. Клабящиеся вихри пыли и инея, известные как лунные дьяволы, бродят в области в пределах 1 мили от логова, перехватывая других встреченных существ. Лунный дьявол — это действующий по своей воле **воздушный элементаль [air elemental]**, наносящий урон холодом вместо дробящего.

Если дракон умирает, стоны прекращаются, лунные дьяволы рассеиваются, а черный иней исчезает в течение 1к10 дней, позволяя растительной жизни в области восстановиться.

ВЗРОСЛЫЙ ЛУННЫЙ ДРАКОН

Огромный дракон, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 40 фт., копая 20 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Мдр +6, Тел +10

Навыки Восприятие +11, Скрытность + 11

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 240 фт., пассивное Восприятие 21

Языки Драконий

Опасность 13 (10 000 опыта)

Бонус мастерства +5

Легендарное сопротивление (2/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Прокладывание туннеля. Дракон может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 15 футов.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку укусом и две атаки когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (2к6 + 6) колющего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (2к6 + 6) рубящего урона.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (2к6 + 6) дробящего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18. При провале, существо получает 36 (8к8) урона холодом, а скорость уменьшается до 0 до конца его следующего хода. При успехе, существо получает половину этого урона и его скорость не уменьшается.

Бонусные действия

Исчезание (3/день). Дракон становится частично бесплотным, пока сохраняет концентрацию на эффекте (как при концентрации на заклинании). Будучи частично бесплотным, дракон обладает сопротивлением дробящему, колющему и рубящему урону.

Легендарные действия

Дракон может совершить 2 легендарных действия, выбирая один из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака хвостом. Дракон совершает одну атаку хвостом.

Предательский лёд. Магический лёд покрывает землю в радиусе 20 футов с центром в точке, которую дракон может видеть в пределах 120 футов. Лёд считается труднопроходимой местностью для всех существ кроме лунных драконов, и исчезает спустя 10 минут, или когда дракон использует это легендарное действие снова.



Молодой лунный дракон

Большой дракон, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 40 фт., копая 20 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	8 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

Спасброски Мдр +3, Тел +7

Навыки Восприятие +6, Скрытность +7

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 240 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Драконий

Опасность 7 (2 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Прокладывание туннеля. Дракон может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 10 футов.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале, существо получает 27 (6к8) урона холодом, а скорость уменьшается наполовину до конца его следующего хода. При успехе, существо получает половину этого урона и его скорость не уменьшается.

Бонусные действия

Исчезание (2/день). Дракон становится частично бесплотным, пока сохраняет концентрацию на эффекте (как при концентрации на заклинании). Будучи частично бесплотным, дракон обладает сопротивлением дробящему, колющему и рубящему урону.

Вирмлинг лунного дракона

Средний дракон, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 40 фт., копая 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Спасброски Мдр +2, Тел +5

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Прокладывание туннеля. Дракон может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 5 футов.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 13. При провале, существо получает 13 (3к8) урона холодом, а скорость уменьшается на половину до конца его следующего хода. При успешном спасении существо получает половину этого урона, и его скорость не уменьшается.

Бонусные действия

Исчезание (2/день). Дракон становится частично бесплотным, пока сохраняет концентрацию на эффекте (как при концентрации на заклинании). Будучи частично бесплотным, дракон обладает сопротивлением дробящему, колющему и рубящему урону.



МЕГАНОЖКА

Меганожки — это огромные многоножки, которые могут достигать 150 футов в длину, хотя длина большинства экземпляров составляет от 100 до 120 футов. Их десятки ног имеют длину 5 футов каждая и снабжены гибкими когтями, а панцирь покрыт мехом. Меганожки, живущие в пустынной среде, часто зарываются в песок и ждут, когда поблизости появится добыча. Также они гнездятся в изобилующих пещерами подземных залах.

Укус меганожки ядовит. Кроме того, это существо обладает магическими способностями, ко-

торые делают его превосходным хищником. Оно может излучать невидимую ауру, поглощающую жизненную энергию, или же зафиксировать свой взгляд на одном существе и внедрить в его сознание психическую бомбу.

После того как меганожка отложит яйца, с помощью липкой слюны она прикрепляет их к своему телу, а затем носит на спине, пока потомство не вылупится. Только что вылупившиеся меганожки вырастают до своего полного размера в течение нескольких недель, потребляя всё, что могут, в том числе и друг друга, если пищи не хватает.

МЕГАНОЖКА

Громадный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 175 (13к20 + 39)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	10 (+0)	17 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Спасброски Мдр +4, Тел +7

Навыки Восприятие +8, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки —

Опасность 11 (7 200 опыта)

Бонус мастерства +4

Действия

Мультиатака. Меганожка совершает одну атаку Укусом и использует Вытягивание жизни или Психическую бомбу.

Укус. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. **Попадание:** 22 (3к10 + 6) колющего урона плюс 22 (5к8) урона ядом.

Вытягивание жизни. Меганожка магическим образом вытягивает жизненную энергию из других существ поблизости. Все существа в пределах 15 футов от меганожки должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 16 (3к10) урона некротической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

Психическая бомба. Меганожка выбирает в качестве цели одно существо, которое может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При провале цель получает 22 (5к8) урона психической энергией и становится недееспособной до конца своего следующего хода. При успехе цель получает половину этого урона и остаётся дееспособной.



МЕРКАН

Мерканы — это таинственные, магические создания одного или нескольких божеств, чьи сферы деятельности вращаются вокруг честной торговли. Эти долговязые синие великаны ростом 12 футов одеты в элегантные одеяния. У них вытянутые головы и длинные жилистые пальцы.

В основном мерканы ведут свои дела в Диком космосе и Астральном море. Для мерканов бизнес может принимать разные формы — от торговли товарами и услугами до торговли идеями и информацией. Однако больше всего мерканы известны тем, что добывают и продают магические предметы, в том числе артефакты и *магические рули*. Редко когда можно увидеть более одного меркана за раз, и обычно их сопровождают подчиненные или телохранители.

Они готовы вести дела с кем угодно честно и надежно, при условии, что другая сторона не причиняла вред и не обманывала другого меркана в прошлом. Мерканы обладают особой формой телепатии, которая позволяет им общаться друг с другом через всю мультивселенную. Они часто пользуются этой способностью, чтобы предупредить других мерканов об опасных или ненадежных людях. Если кто-то обидел меркана, вернуть их расположение будет практически невозможно.

МЕРКАН

Большой небожитель, обычно законно-нейтральный

Класс Доспеха 13 (доспехи мага)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +5

Навыки Восприятие +6, Проницательность +9, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Великий, Общий, телепатия 60 фт. (см. «Телепатия мерканов» ниже)

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Телепатия мерканов. Меркан может телепатически связаться с любым другим известным ему мерканом, независимо от расстояния между ними.

Действия

Мультиатака. Меркан совершает три атаки Пси-заряженным клинком.

Пси-заряженный клинок. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона, и если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет испуганной мерканом до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой меркана является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *свет* [light]

1/день каждое: *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *невидимость* [invisibility], *переносящая дверь* [dimension door]

НЬЕ-ТАЛЬГГУ

Известные по всей мультивселенной как «собиратели мозгов», нье-тальггу поглощают мозги гуманоидов и используют их как вместилище, усиливающее их магические способности.

Нье-тальггу родились в кошмарном Дальнем Пределе, но распространились по Астральному плану, и нашли путь в различные миры Материального плана, где мозгов гораздо больше. У нье-тальггу луковичеобразное тело и шесть ног, как у ракообразного. В их отвратительном облике четыре выпуклых глаза и пасть, наполненная зубами, занимают главенствующее положение. Позади тела и над ним выступают одна или несколько шишек, в каждой из которых находится мозг, съеденный нье-тальггу.

После убийства жертвы нье-тальггу вскрывает её голову своими клешнями и извлекает мозг. Затем он целиком проглатывает его. Полученный мозг хранится в одном из нескольких углублений головы нье-тальггу. Когда он собирает двенадцать мозгов, его охватывает желание вернуться в Дальний Предел. Он начинает тратить всю свою энергию на поиски пути домой.

При столкновении с нье-тальггу бросьте к12, чтобы определить, сколько мозгов он уже собрал.



НЬЕ-ТАЛЬГГУ

Большая аберрация, обычно хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 95 (10к10 + 40)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Глубинная речь, см. также «Выгрузка сознания»

Опасность 4 (1 100 опыта)

Бонус мастерства +2

Выгрузка сознания. Когда нье-тальггу поглощает мозг, он магическим образом получает способность говорить и понимать язык того, чей мозг поглотил.

Необычная природа. Нье-тальггу не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Нье-тальггу совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к8 + 2) колющего урона.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Извлечение мозга. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., один недееспособный гуманоид. Попадание: 35 (10к6) колющего урона. Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, нье-тальггу убивает цель, извлекая и пожирая её мозг.

Взрыв сознания (перезарядка 5–6). Нье-тальггу магическим образом испускает психическую энергию в одного гуманоида, которого может видеть в пределах 10 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 14. При провале цель получает 9 (2к8) урона психической энергией и становится недееспособной до конца своего следующего хода. При успехе цель получает половину этого урона и остается дееспособной.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой нье-тальггу является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах. Чтобы наложить заклинание, он должен поглотить необходимое количество мозгов, как указано ниже:

1/день каждое: *руки Хадара* [arms of Hadar] (1 мозг), *обнаружение магии* [detect magic] (2 мозга), *волшебная стрела* [magic missile] (3 мозга), *Тензеров парящий диск* [Tenser's floating disk] (4 мозга), *тьма* [darkness] (5 мозгов), *удержание личности* [hold person] (6 мозгов), *невидимость* [invisibility] (7 мозгов), *паук* [spider climb] (8 мозгов), *ужас* [fear] (9 мозгов), *гипнотический узор* [hypnotic pattern] (10 мозгов), *образ* [major image] (11 мозгов), *зловонное облако* [stinking cloud] (12 мозгов)

НЕОГИ

Неоги выглядят как паук огромных размеров с шеей и головой утря. Он может отравить тело и разум цели и способен подчинить своей воле даже существ, физически превосходящих его.

Неоги обычно обитают в отдаленных закоулках Материального плана, а также на Астральном и Эфирном планах. Они давно покинули свой родной мир, чтобы завоевать и поглотить существ иных сфер. В эту эпоху они получили власть над бурями увальнями и использовали их для строительства изящных паукообразных кораблей, способных пересечь мультивселенную.

НЕОГИ ОХОТНИК ПУСТОТЫ

Неоги охотник пустоты крупнее обычного взрослого неог и часто выполняет роль капитана на борту ночного паука (см. «Путеводитель астрального путешественника»). Охотник пустоты присягает на верность одной или нескольким звездным сущностям в обмен на вкус их огромной силы. Эти сущности, известные под такими именами как Акамар, Кайфон, Гиббет и Хадар, похожи на звезды и воплощают в себе суть зла.

НЕОГИ-ПИРАТ

Неоги-пираты — это взрослые неог, служащие членами экипажа на борту ночных пауков (см. «Путеводитель астрального путешественника») и других судов, управляемых неог.

В обществе неог нет различий между индивидами, кроме способности данного существа управлять окружающими. У них нет понимания эмоциональных аспектов бытия, что присуще людям и другим похожим существам. Ненависть — такое же чуждое чувство для неог, как и любовь, а проявление лояльности в отсутствие авторитета — глупость.

Неоги-пираты (и в целом взрослые неог) отмечают себя и захваченных ими существ с помощью красок, преобразующей магии и других знаков, призванных обозначить ранг, достижения и личность лидера. Благодаря этим знакам неог определяют положение друг друга в иерархии и должны подчиняться вышестоящим, иначе им грозит суровое наказание.

РОЙ ДЕТЕНЫШЕЙ НЕОГИ

Неоги живут около века. Когда один из них ослабевает из-за преклонного возраста, другие неог в группе нападают на него и вводят внутрь специальный яд. Токсин превращает старого неог в раздувшийся кусок плоти. Молодые неог откладывают на неё яйца, и когда появляются детёныши, они пожирают старого неог и друг друга, пока не останется лишь несколько самых сильных новорожденных. Порой эти новорожденные, объединенные особой злой целью, сливаются в скользящий по земле рой.

НЕОГИ ОХОТНИК ПУСТОТЫ

Средняя аберрация (колдун), обычно законно-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Спасброски Мдр +3, Хар +6

Навыки Восприятие +3, Запугивание +6, Магия +5, Обман +6, Убеждение +6

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Глубинная речь, Общий, Подземный, телепатия 30 фт.

Опасность 4 (1 100 опыта)

Бонус мастерства +2

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению неог.

Ментальная стойкость. Неог совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга, его невозможно магически усыпить.

Паучье лазание. Неог может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Неог совершает одну атаку Укусом и две когтями, или две атаки Мистическим зарядом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 3) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Мистический заряд. Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дистанция 120 фт., одно существо. Попадание: 20 (3к10 + 4) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой неог является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания:

1/день каждое: невидимость [invisibility], переносящая дверь [dimension door]

Бонусные действия

Порабощение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Неог выбирает в качестве цели одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе станет магическим образом очарованной неог на 1 день, или пока тот не умрет или не окажется на расстоянии более 1 мили от цели. Очарованная цель подчиняется приказам неог и не может совершать реакции. Неог и цель могут общаться телепатически друг с другом на расстоянии до 1 мили. Каждый раз, когда очарованная цель получает урон, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе в случае успеха.



НЕОГИ-ПИРАТ

Маленькая aberrация, обычно законно-злая

Класс Доспеха 16 (кираса)
Хиты 33 (6к6 + 12)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Глубинная речь, Общий, Подземный
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Ментальная стойкость. Неоги совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга, его невозможно магически усыпить.

Паучье лазание. Неоги может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Неоги совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе этот эффект при успехе.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

РОЙ ДЕТЕНЫШЕЙ НЕОГИ

Средний рой Крошечных aberrаций, обычно законно-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Паучье лазание. Рой может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Стая может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных детенышей неоги. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Рой укусов. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 22 (6к6 + 1) урона ядом, или 11 (3к6 + 1) урона ядом, если у роя половина хитов или меньше. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе этот эффект при успехе.

ОТГОЛОСОК ЗВЁЗДНОГО СВЕТА

Прозрачные проекции несчастных душ, погибших в Диком космосе или в Астральном море, известны как «отголоски звёздного света». Каждый из них выглядит как бесплотный светящийся облик, напоминающий прежнего хозяина, но с глазами полными яркого света.

Отголосок звёздного света отличается от обычного призрака. Призрак обречен блуждать в том месте, где погиб, пока не будет выполнено обещание или цель, не достигнутая им при жизни, а цель отголоска звёздного света — помочь другому существу избежать или преодолеть опасное препятствие, выполнить трудную задачу. Отголосок появляется, когда душа умершего индивида из места своего упокоения в другом мире с помощью божества или другой могущественной небесной сущности проецирует призрачную копию себя на огромное расстояние. Эта проекция существует лишь до тех пор, пока его помощь необходима для выполнения задачи. Затем она исчезает и никогда больше не возвращается.



ОТГОЛОСОК ЗВЁЗДНОГО СВЕТА

Средний небожитель, обычно нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10

Хиты 72 (16к8)

Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	11 (+0)	10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)

Сопrotивление урону кислота, огонь, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону излучение, яд

Иммунитет к состояниям захват, истощение, испуг, окаменение, опутанность, ослепление, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Астральное существование. Отголосок может существовать только на Астральном плане. Если отправить его в место вне Астрального плана, он уничтожается.

Свечение. Пока у отголоска есть хотя бы 1 хит, он испускает яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Бестелесное перемещение. Отголосок может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Необычная природа. Отголосок не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Вспышка излучения. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт., одна цель. **Попадание:** 20 (5к6 + 3) урона излучением, и если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе станет ослеплённой на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый отголоском в пределах 5 футов, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 14, иначе станет одержимым отголоском; после этого отголосок исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь отголосок контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Отголосок не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, и он сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном отголосок использует статистику одержимой цели, но не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, отголосок не окончит её бонусным действием, тело не покинет Астральный план или отголоска не заставят уйти таким эффектом как заклинание *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, отголосок возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Если он появляется в месте не на Астральном плане, отголосок уничтожается. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого отголоска после того, как преуспевает в спасброске или окончания одержимости.

ПЛАЗМОИДЫ

Плазмоиды — это разумная слизь, способная изменять свою форму по желанию. Их аморфные тела имеют мягкую пластичную структуру. Плазмоиды могут выпускать до пяти ложноножек, каждая из которых достигает 5 футов в длину. Они используют их для передвижения, а также для управления объектами.

У каждого плазмоида есть мозг в виде сгустка нервов. У плазмоидов нет внутренних органов в привычном для человека понимании, но есть поры, через которые они поглощают кислород. Четыре раза в своей жизни плазмоид может воспроизводиться, соединяясь с другим представителем своего вида. После этого слияния два плазмоида разделяются, и один из них, выбранный случайным образом, делится пополам. Когда плазмоид делится, одно из получившихся существ становится оригиналом, а другое — физическим дубликатом, лишенным опыта и знаний своего родителя.

Плазмоид разговаривает, прогоняя воздух через трубчатые полости в своем теле, что придает его голосу свистящий характер.

ПЛАЗМОИД-ВОИТЕЛЬ

Эти закаленные в боях плазмоиды могут укрепить свою внешнюю оболочку, давая себе защиту, сравнимую с легкой броней.

ПЛАЗМОИД-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Жажда странствий побуждает некоторых плазмоидов исследовать Астральный план и посещать разнообразные миры Материального плана. Такие исследователи обычно путешествуют налегке, храня свои вещи в рюкзаке или аналогичном вместительном мешке.

ШИШКА ПЛАЗМОИДОВ

Иногда, в силу некой биологической аномалии, плазмоид увеличивается в размерах по достижении зрелого возраста (около двадцати лет). Плазмоиды, использующие свои возросшие размеры и силу, чтобы командовать более мелкими и слабыми существами, могут легко оказаться у власти, окруженные верными подчиненными, подхалимами и потенциальными узурпаторами. Шишка плазмоидов может стать хозяином гильдии, лидером преступной группировки, владыкой сообщества плазмоидов или капитаном магического корабля. Независимо от выбранной роли, шишкам плазмоидов, помимо силы и размеров, требуется немалое количество обаяния и остроумия, чтобы надолго удержаться у власти.



ПЛАЗМОИД-ВОИТЕЛЬ

Средняя слизь, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (природный доспех, щит)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Скрытность +4

Спротивление урону кислота, яд

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Аморфный. Плазмоид можете протискиваться в узкое пространство шириной в 1 дюйм при условии, что ничего не несёт и не носит. Он совершает с преимуществом проверки характеристик, если пытается схватить или избежать захвата.

Задержка дыхания. Плазмоид может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Мультиатака. Плазмоид совершает три атаки Ложноножкой. Он может заменить одну из них атакой Копьём или Пистолетом.

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона или 7 (1к8 + 3) колющего урона, при использовании двумя руками.

Пистолет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/90 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона.



Плазмоид-исследователь

Средняя слизь, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4, Выживание +4
Сопротивление урону кислота, яд
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1/4 (50 опыта) **Бонус мастерства** +2

Аморфный. Плазмоид может протискиваться в узкое пространство шириной 1 дюйм при условии, что ничего не несёт и не носит. Он совершает с преимуществом проверки характеристик, если пытается схватить или избежать захвата.

Задержка дыхания. Плазмоид может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Мультиатака. Плазмоид совершает две атаки Ложно-ножкой. Он может заменить одну из них атакой Метательным копьём.

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 3 (1к4 + 1) дробящего урона.

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) колющего урона.



Шишка плазмоидов

Большая слизь, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11
Хиты 82 (11к10 + 22)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Мдр +3, Тел +4
Навыки Запугивание +4, Обман +4, Убеждение +4
Сопротивление урону кислота, яд
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Общий
Опасность 4 (1 000 опыта) **Бонус мастерства** +2

Аморфный. Плазмоид может протискиваться в узкое пространство шириной в 1 дюйм при условии, что ничего не несёт и не носит. Он совершает с преимуществом проверки характеристик, если пытается схватить или избежать захвата.

Задержка дыхания. Плазмоид может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Мультиатака. Плазмоид совершает три атаки Ложно-ножкой.

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию (с преимуществом, если рядом с ним в пределах 10 футов находятся один или несколько союзников), досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Реакции

Невероятное уклонение. Плазмоид получает половину урона от попавшей по нему атаки. Плазмоид должен видеть атакующего.

По часовой стрелке, начиная сверху: ночной поглотитель, серый поглотитель, пустотный поглотитель, коричневый поглотитель



Поглотители

Поглотители — похожие на акул падальщики, летающие в космосе, и питающиеся всем, что помещается в их пасть. Поглотители не всегда агрессивны. Часто они следуют за более крупными существами, а также кораблями и астероидами, питаясь продуктами жизнедеятельности и выброшенным мусором. Они могут проникать в воздушные оболочки этих тел. Поэтому когда их «хозяин» движется (часто на большой скорости), поглотители не отстают от него. Небольшие виды — коричневые и серые, — редко доставляют неприятности. Крупные виды более грозные, так как не ждут, пока пища сама придёт к ним.

У поглотителя один большой глаз на передней стороне головы. Глаз светится, пока существо бодрствует. Широкая пасть полна острых зубов. Во время сна падальщик лениво летает по кругу, а в остальное время перемещается по космосу подобно акуле в воде.

Коричневый поглотитель

Коричневые поглотители достигают 10 футов в длину и имеют окрас от золотисто-коричневого до тёмно-умбрового. Им требуется несколько дней, чтобы переварить пищу. В это время они нападают лишь для самозащиты.

Коричневый поглотитель любит заглатывать свою добычу целиком. Желудок этого существа наполнен ядовитым газом, который убивает всё, что выживает после проглатывания.

Ночной поглотитель

Ночные поглотители достигают 15 футов в длину. Их окраска напоминает окраску самого Дикого космоса: белые пятна, подобные звёздам, рассыпанные среди тёмных пятен и узоров. Они бесстрашно вторгаются в воздушные оболочки магических кораблей и нападают на членов экипажа на палубе.

Приготовленное мясо ночных поглотителей — популярное блюдо в тавернах по всему Дикому космосу.

Пустотный поглотитель

Пустотные поглотители достигают 20 футов в длину. Каждая из этих угольно-чёрных шкур сама по себе представляет значительную угрозу. В то время, как большинство других поглотителей довольствуются объедками со стола, пустотный поглотитель охотится за поваром.

Он способен испускать невидимый луч из своего глаза, заставляющий его цель испытывать еще более сильный страх, чем обычно при встрече с существом такого размера и природы.

Серый поглотитель

Серые поглотители достигают 6 футов в длину и передвигаются стаями. Запах крови приводит их в неистовство, но ранение одного из них обычно ослабляет их настолько, что вынуждает прекратить атаку.

КОРИЧНЕВЫЙ ПОГЛОТИТЕЛЬ

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 4 (1 100 опыта)

Бонус мастерства +2

Необычная природа. Поглотитель не нуждается в воздухе.

Действия

Проглатывающий укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо Среднего или меньшего размера, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе будет проглочена поглотителем. Поглотитель может проглотить лишь одно существо за раз.

Проглоченное существо ослеплено и опутано, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи поглотителя, и получает 13 (3к8) урона ядом в начале каждого хода поглотителя от ядовитого газа в его пищевode.

Если поглотитель за один ход получает 15 или больше урона от существа, находящегося внутри, поглотитель должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе оторвёт проглоченное существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 футов от поглотителя. Если поглотитель умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им и может высвободиться из трупа, потратив 10 футов перемещения и падая ничком на выходе.

НОЧНОЙ ПОГЛОТИТЕЛЬ

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты: 114 (12к12 + 36)

Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +8

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Необычная природа. Поглотитель не нуждается в воздухе.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию (с преимуществом, если цель — существо с неполными хитами), досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 27 (4к10 + 5) колющего урона.

ПУСТОТНЫЙ ПОГЛОТИТЕЛЬ

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты: 157 (15к12 + 60)

Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	4 (–3)	13 (+1)	5 (–3)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +11

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 11 (7200 опыта)

Бонус мастерства +4

Необычная природа. Поглотитель не нуждается в воздухе.

Действия

Проглатывающий укус. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 45 (6к12 + 6) колющего урона. Если цель — существо Большого или меньшего размера, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе будет проглочена поглотителем. Поглотитель может проглотить лишь одно существо за раз.

Проглоченное существо ослеплено и опутано, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи поглотителя, и получает 11 (2к10) урона ядом в начале каждого хода поглотителя от пищеварительного сока в его пищевode.

Если поглотитель за один ход получает 25 или больше урона от существа, находящегося внутри, поглотитель должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе оторвёт проглоченное существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 футов от поглотителя. Если поглотитель умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им и может высвободиться из трупа, потратив 10 футов перемещения и падая ничком на выходе.

Бонусные действия

Луч страха (перезарядка 4–6). Глаз поглотителя испускает невидимый магический луч, направленный на одно существо, которое падальщик может видеть в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет испуганной поглотителем до начала его следующего хода.

СЕРЫЙ ПОГЛОТИТЕЛЬ

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты: 19 (3к8 + 6)

Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Необычная природа. Поглотитель не нуждается в воздухе.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию (с преимуществом, если цель — существо с неполными хитами), досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Псурлоны

Псурлоны — злобные, червеобразные существа, живущие на Астральном плане. Полностью выросший экземпляр достигает 7 футов в длину. Их ноги оканчиваются копытами, а руки — кистями с тремя длинными пальцами. Безглазая голова псурлона напоминает голову земляного червя, увенчанную зубастой пастью. Псурлоны облачаются в богато украшенные одежды и редко носят доспехи и оружие.

Псурлоны живут тысячи лет, поскольку большую часть времени проводят в Глубоком Астрале. Каждые сто лет или около того псурлоны покидают свои астральные крепости и вторгаются в системы Дикого космоса. Они устраивают семилетнюю церемонию под названием «Пир миров», во время которой стараются сожрать столько разумных форм жизни, сколько могут, а потом возвращаются на Астральный план. Псурлоны предпочитают плоть людей и полуросликов, но не прочь полакомиться и другими существами. Они используют свои заклинательные способности, чтобы проникать в поселения своих жертв.

На Материальном плане псурлоны известны сотрудничеством со свежевателями разума. Вместе они собирают урожай жертв: илликиды пожирают их мозг, а псурлоны поглощают остальные части. Гитъянки презируют псурлонов за этот союз и повсюду в Глубоком Астрале нападают на их крепости.

Когда псурлон умирает, другие помещают его труп в безопасное место. Когда труп разлагается, псурлоны откладывают в него одно или несколько яиц. Через 24 часа из этих яиц вылупляются Крошечные черви. В течение следующих семи дней черви питаются трупом и друг другом, пока не останется только один. Этот червь выползает из гниющих останков мертвого носителя уже в виде взрослого псурлона.

Псурлон-лидер

На каждого из ста псурлонов приходится один мутант с двумя головами, расположенными на обоих концах его тела, и превосходным интеллектом. Другие псурлоны считают двухголовых собратьев лидерами.

Псурлон-притворщик

Псурлон-притворщик с помощью магии может принять форму определенного Среднего гуманоида. Для начала псурлон должен поглотить существо, которое он желает имитировать. Затем он погружается в псионический транс на 8 часов, по окончании которых принимает облик съеденного существа. Псурлон приобретает воспоминания и знание языков этого существа, но не получает умения его класса или другие способности. Это превращение происходит навсегда и может быть отменено лишь заклинанием *желание* [wish]. Несмотря на внешность, псурлон-притворщик все ещё остается аберрацией, и другие псурлоны признают его своим.



Псурлон

Средняя аберрация, обычно законно-злая

Класс Доспеха 15 (доспехи мага)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	7 (-2)

Сопротивление урону психическая энергия

Иммунитет к состояниям ослепление, очарование

Чувства слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 10

Языки Глубинная речь, телепатия 120 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Аберрантный разум. Невозможно магическим образом прочесть мысли псурлона или усыпить его.

Действия

Мультиатака. Псурлон совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Психическое сокрушение. Псурлон выбирает в качестве цели одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 13, получая 14 (2к10 + 3) урона психической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой псурлона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

2/день каждое: *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *маскировка* [disguise self]

1/день: *внушение* [suggestion]



ПСУРЛОН-ЛИДЕР

Средняя аберрация, обычно законно-злая

Класс Доспеха 15 (доспехи мага)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	11 (+0)	7 (–2)

Спасброски Мдр +3, Хар +1

Навыки Восприятие +6

Сопротивление урону психическая энергия

Иммунитет к состояниям ослепление, очарование

Чувства слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 16

Языки Глубинная речь, телепатия 120 фт.

Опасность 6 (2 300 опыта)

Бонус мастерства +3

Аберрантный разум. Невозможно магическим образом прочесть мысли псурлона или усыпить его.

Две головы. Псурлон совершает с преимуществом спасброски, чтобы избежать испуга, лишения сознания и ошеломления, или окончить эти эффекты на себе. Пока одна голова псурлона спит, другая бодрствует.

Действия

Мультиатака. Псурлон совершает две атаки Укусом и две атаки Когтями. Он также может использовать Умиро-творение (если доступно) или Психическое сокрушение.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) рубящего урона.

Умиро-творение (перезарядка 5–6). Псурлон выбирает в качестве цели одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет бессознательной на 10 минут. Эффект оканчивается, если цель получает урон или другое существо действием встряхивает цель, заставляя очнуться.

Психическое сокрушение. Псурлон выбирает в качестве цели одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 16, получая 21 (3к10 + 5) урона психической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой псурлона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

2/день каждое: *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *маскировка* [disguise self]

1/день каждое: *внушение* [suggestion], *переносящая дверь* [dimension door]

ПСУРЛОН-ПРИТВОРЩИК

Средняя аберрация, обычно законно-злая

Класс Доспеха 13 (доспехи мага)

Хиты 31 (7к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	7 (–2)

Сопротивление урону психическая энергия

Иммунитет к состояниям очарование

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Глубинная речь плюс языки гуманоида, которого он имитирует, телепатия 120 фт.

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Аберрантный разум. Невозможно магическим образом прочесть мысли псурлона или усыпить его.

Действия

Мультиатака. Псурлон совершает две атаки Кинжалом.

Кинжал. *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона плюс 4 (1к8) урона психической энергией.

Психическое сокрушение. Псурлон выбирает в качестве цели одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 13, получая 12 (2к8 + 3) урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой псурлона является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

2/день: *доспехи мага* [mage armor] (только на себя)

1/день: *внушение* [suggestion]



РЕЙГАРЫ

Когда-то давно рейгары были головоногими моллюсками, похожими на осьминогов. Они обитали в бурных морях Асгарда, пока боги этой планеты не преобразовали их. У рейгаров есть биолюминесцентные веснушки и способность менять цвет своей кожи. Каждого из них окружает сияние (или ореол). Это магическое проявление представляет собой облако переливающихся и сверкающих мотыльков, которые произвольно меняют цвет и отклоняют атаки.

Наделенные отважными сердцами, рейгары вышли из асгардских морей, чтобы испытать свои силы на суше. А когда им надоели бесконечные сражения, некоторые рейгары отправились в Астральное море и Дикий космос в поисках славы. Многие из них движимы художественными изысками, но у каждого рейгара своё представление о том, что такое искусство. Для некоторых война — высшая форма художественного выражения. Другие рейгары создают произведения искусства более благородного характера.

Рейгары странствуют по Дикому космосу и Астральному морю в поисках художественного вдохновения, путешествуя на созданных ими симбиотических органических кораблях (см. «Эстетик» в этой книге). Каждый рейгар владеет волшебным предметом, называемым *таларитом*, созданный им, и на который может настроиться только он сам. Если этот предмет потерян или был уничтожен, рейгару требуется 1к10 + 20 дней, чтобы изготовить новый.

ТАЛАРИТ

Чудесный предмет, легендарный (может быть использован только рейгаром, создавшим его)

Рейгар, создающий это украшение, выбирает его форму: браслет, брошь, диадема или ожерелье.



Пока *таларит* надет на рейгара, любое оружие, которое он несёт, при попадании наносит дополнительные 1кб урона силовым полем.

Действием рейгар может воспользоваться *таларитом*, чтобы призвать копию, которая выглядит в точности как он сам. Копия подчиняется командам рейгара и использует такую же статистику, за исключением того, что является конструктом, у которого нет собственного *таларита*. Копия исчезает спустя 1 час, или когда её хиты опускаются до 0. После призыва копии рейгар должен совершить короткий или продолжительный отдых перед тем, чтобы воспользоваться этим свойством снова.

РЕЙГАР

Средний небожитель, обычно хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 19 (сияние)

Хиты 82 (15к8 + 15)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	24 (+7)

Спасброски Лов +5, Мдр +6, Тел +4, Хар +10

Навыки Выступление +10, История +7, Магия +7, Убеждение +10

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Глубинная речь, Драконий, Небесный, Общий

Опасность 8 (3 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Сияние. Класс Доспеха рейгара включает в себя его модификатор Харизмы.

Задержка дыхания. Рейгар может задержать дыхание на 1 час.

Особое снаряжение. Рейгар носит *таларит*.

Действия

Мультиатака. Рейгар совершает две атаки Трезубцем.

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1кб + 4) колющего урона, или 8 (1к8 + 4) колющего урона, если используется двумя руками, плюс 3 (1кб) урона силовым полем, если рейгар носит *таларит*.

Цветной снаряд. Дальнобойная атака заклинанием: +10 к попаданию, дистанция 90 фт., одна цель. **Попадание:** 22 (5к8) урона вида, который рейгар выбирает из следующего списка: холод, огонь, электричество и излучение.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой рейгара является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 18). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]

2/день каждое: *воображаемая сила* [phantasmal force], *непоявляющаяся дверь* [dimension door]

1/день каждое: *множественное внушение* [mass suggestion], *послание* [sending]

Призыв копии (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Используя свой *таларит*, рейгар призывает копию себя. Копия подчиняется командам рейгара и использует такую же статистику, за исключением того, что она является конструктом без мировоззрения, у которого нет собственного *таларита*. Копия совершает свой ход сразу после рейгара. Она исчезает спустя 1 час или когда его хиты опускаются до 0.

СОЛНЕЧНЫЕ ДРАКОНЫ

Солнечный дракон (также известный как «лучезарный дракон») рождается в сердце звезды. Вне логова он посвящает свое время патрулированию территории и поискам пищи. Змеевидное тело дракона покрыто сверкающей разноцветной чешуей. Пара конечностей, расположенных на брюхе, оканчиваются длинными плавниками, а его крылья будто сотканы из тумана, излучающего свет. Он хорошо видит даже при ослепительно ярком свете.

Солнечные драконы, как и все драконы, любят сокровища, но в безвоздушной пустоте Дикого космоса больше всего они ценят пищу. Солнечные драконы обычно питаются киндори, поглотителями и другими видами космической фауны. Солнечный дракон издали может принять магический корабль за возможную добычу и подойдет к нему на расстояние выстрела, прежде чем осознает свою ошибку и ретируется. Мудрый или опытный капитан не воспримет приближение дракона как знак враждебности. Известны случаи, когда солнечные драконы, по которым открывали огонь, разбивали обидевшие их корабли в щепки.

Солнечные драконы — территориальные хищники, и они ведут себя соответствующим образом. Молодой солнечный дракон может претендовать на пояс астероидов, где относительно много пищи. Древний солнечный дракон может считать своей охотничьей территорией целую систему Дикого космоса. Они стараются обходить стороной гума-

ноидов, которых считают жестокими и надоедливыми. Злоумышленники, обнаруженные в логове солнечного дракона, могут получить отпор, приводящий к враждебному отношению, особенно если в логове есть яйца.

Яйцо солнечного дракона имеет блестящую черную и непрозрачную обсидиановую скорлупу. Когда близится время вылупления, скорлупа яйца становится полупрозрачной. Это позволяет свету от крыльев ещё не родившегося вирмлинга сиять сквозь неё.

ЛОГОВО СОЛНЕЧНОГО ДРАКОНА

Солнечный дракон обычно устраивает логово в энергетическом ядре звезды или гнездится в гигантской полый скале под ослепительным сиянием звезды. Звезда, в которой солнечный дракон устроил свое логово, оказывает следующие эффекты на существ:

Ослепляющее излучение. Существо, находящееся на расстоянии 10 миль от звезды или внутри нее, становится ослеплённым её интенсивным светом, кроме случаев, когда оно носит средства защиты, чтобы уберечь глаза. Например, *ночные очки [goggles of night]* или другие подобные очки.

Звездное сожжение. Любое существо, которое входит в звезду или начинает свой ход внутри неё, получает 132 (24к10) урона излучением.

ДРЕВНИЙ СОЛНЕЧНЫЙ ДРАКОН

Громадный дракон, обычно нейтральный

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты: 425 (23к20 + 184)

Скорость 30 фт., летая 120 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	15 (+2)	26 (+8)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Спасброски Лов +9, Мдр +11, Тел +15, Хар +10

Навыки Восприятие +18, Скрытность +9

Иммунитет к урону излучение

Иммунитет к состояниям ослепление

Чувства тёмное зрение 240 фт., пассивное Восприятие 28

Языки Драконий

Опасность 21 (33 000 опыта)

Бонус мастерства +7

Пролёт. Дракон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Неотчетливые мысли. Попытки магическим образом прочитать разум дракона или уловить его мысли автоматически проваливаются.

Осадное чудовище. Дракон причиняет двойной урон объектам и сооружениям.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и одну Хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 19 (3к6 + 9) колющего урона плюс 10 (3к6) урона излучением.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (1к8 + 9) дробящего урона.

Фотонное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает мерцающую частицу энергии излучения, летящую в точку, которую дракон может видеть в пределах 240 футов, а затем расширяющуюся в сферу радиусом 40 футов с центром в этой точке. Все существа в сфере должны совершить спасбросок Телосложения Сл 23, получая 66 (12к10) урона излучением при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака хвостом. Дракон совершает одну атаку хвостом.

Вспышка света (стоит 2 действия). Дракон испускает волшебный свет в сфере радиусом 30 футов с центром на себе. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23, иначе станут ослеплёнными до конца их следующего хода.





Взрослый солнечный дракон

Огромный дракон, обычно нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты: 200 (16к12 + 96)

Скорость 30 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)

Спасброски Лов +7, Мдр +8, Тел +11, Хар +7

Навыки Восприятие +13, Скрытность +7

Иммунитет к урону излучение

Иммунитет к состояниям ослепление

Чувства тёмное зрение 180 фт., пассивное Восприятие 23

Языки Драконий

Опасность 14 (11 500 опыта)

Бонус мастерства +5

Пролёт. Дракон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Легендарное сопротивление (2/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Неотчетливые мысли. Попытки магическим образом прочесть разум дракона или уловить его мысли автоматически проваливаются.

Осадное чудовище. Дракон причиняет двойной урон объектам и сооружениям.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и одну Хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к6 + 7) колющего урона плюс 7 (2к6) урона излучением.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (1к6 + 7) дробящего урона.

Фотонное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает мерцающую частицу энергии излучения, летящую в точку, которую дракон может видеть в пределах 180 футов, а затем расширяющуюся в сферу радиусом 30 футов с центром в этой точке. Все существа в сфере должны совершить спасбросок Телосложения Сл 19, получая 55 (10к10) урона излучением при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака хвостом. Дракон совершает одну атаку хвостом.

Вспышка света (стоит 2 действия). Дракон испускает волшебный свет в сфере радиусом 20 футов с центром на себе. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 19, иначе станут ослеплёнными до конца их следующего хода.



Молодой солнечный дракон

Большой дракон, обычно нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 20 фт., полёт 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Мдр +6, Тел +9, Хар +5

Навыки Восприятие +10, Скрытность +6

Иммунитет к урону излучение

Иммунитет к состояниям ослепление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 20

Языки Драконий

Опасность 9 (5 000 опыта)

Бонус мастерства +4

Пролёт. Дракон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и одну Хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) колющего урона плюс 7 (2к6) урона излучением.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к6 + 5) дробящего урона.

Фотонное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает мерцающую частицу энергии излучения, летящую в точку, которую дракон может видеть в пределах 120 футов, а затем расширяющуюся в сферу радиусом 20 футов с центром в этой точке. Все существа в сфере должны совершить спасбросок Телосложения Сл 17, получая 44 (8к10) урона излучением при провале, или половину этого урона при успехе.

Вирмлинг солнечного дракона

Средний дракон, обычно нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 51 (6к8 + 24)

Скорость 20 фт., полёт 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Спасброски Лов +4, Мдр +3, Тел +6, Хар +2

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону излучение

Иммунитет к состояниям ослепление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Драконий

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Пролёт. Дракон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Необычная природа. Дракон не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и одну Хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона излучением.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Фотонное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает мерцающую частицу энергии излучения, летящую в точку, которую дракон может видеть в пределах 120 футов, а затем расширяющуюся в сферу радиусом 10 футов с центром в этой точке. Все существа в сфере должны совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая 22 (4к10) урона излучением при провале, или половину этого урона при успехе.

ССУРАНЫ

Ссураны — это людоящеры, приспособившиеся к жизни в засушливом климате и Диком космосе. Вы можете воспользоваться блоками статистики людоящеров в «Бестиарии», чтобы представить их, в дополнение к вариантам, описанным ниже.

ССУРАН-ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Ссураны-осквернители способны уничтожать растительный мир вокруг себя и в то же время вытягивать жизненную силу из других существ, оказавшихся поблизости.

ССУРАН-ОТРАВИТЕЛЬ

Ссураны-отравители покрывают свое оружие токсином и бросают бомбы, выделяющие ядовитый газ.

ССУРАН-ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Средний монстр (людоящер), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (природный доспех, крепость интеллекта)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	7 (–2)

Спасброски Инт +4, Тел +5

Навыки Восприятие +4, Магия +4, Выживание +4, Скрытность +3

Сопротивление урону некротическая энергия

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Драконий

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Задержка дыхания. Ссуран может задержать дыхание на 15 минут.

Крепость интеллекта. К КД ссурана добавляется его модификатор Интеллекта.

Действия

Мультиатака. Ссуран может совершить две атаки Когтями и использовать Осквернение (если доступно).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) рубящего урона плюс 4 (1к8) урона некротической энергией.

Осквернение (перезарядка 6). Обычная растительность в пределах 10 футов от ссурана вянет и умирает. Кроме того, все существа в пределах 10 футов от ссурана должны совершить спасбросок Телосложения Сл 11, получая 22 (4к10) урона некротической энергией при провале, или половину этого урона при успехе. Ссуран восстанавливает 5 (1к10) хитов за каждое существо, провалившее спасбросок.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой ссурана является Интеллект. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука [mage hand]* (рука невидима)

1/день: *невидимость [invisibility]* (только на себя)



ССУРАН-ОТРАВИТЕЛЬ

Средний монстр (людоящер), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (природный доспех, щит)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +3, Выживание +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Драконий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Задержка дыхания. Ссуран может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Ссуран может совершить две атаки Когтями.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) колющего урона плюс 4 (1к8) урона ядом.

Ядовитая бомба. Ссуран бросает бомбу размером с мандарин в точку в пределах 60 футов, где та взрывается, наполняя сферу радиусом 10 футов быстро рассеивающимся ядовитым газом. Все существа в сфере должны совершить спасбросок Телосложения Сл 11, получая 10 (3к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе. После того, как ссуран бросит бомбу, бросьте к6. Если выпадет 4 или меньше, у ссурана больше не остаётся бомб для броска.



Три-крин

Три-крины — хищники с насекомоядными чертами и двумя парами рук. Поскольку их тела покрыты защитным хитином, они предпочитают обходиться без доспехов. Хотя три-кринам не нужен сон, им требуются периоды бездействия, чтобы восстановить силы.

В их языке нет слов в обычном понимании. Для выражения эмоций и реакций три-крины клацают своими мандибулами и размахивают антеннами, показывая другим, что они думают и чувствуют. Другим существам трудно интерпретировать этот способ общения и невозможно воспроизвести. Для взаимодействия с существами других разумных видов три-крины используют телепатию.

Они часто используют оружие собственной конструкции, особенно гитку (двуручное древковое оружие с лезвием на каждом конце) и легкое метательное оружие под названием чаткча (плоский треугольный клин с тремя зазубренными лезвиями). Как правило древко гитки сделано из кости, а лезвия из обсидиана. Чаткча изготавливается из заточенной кости или кристалла.

Блок статистики обычного три-крин приведен в «Бестиарии». В этом разделе представлено еще несколько вариантов.

Три-крин гладиатор

Три-крины гладиаторы с удовольствием используют возможность проверить свои силы в бою и часто покрывают свои панцири кровью врагов.

Три-крин мистик

Три-крины мистики используют псионику, чтобы ходить по труднопроходимой местности в Диком космосе, становиться невидимыми и вытягивать жизнь из своей добычи. Они часто служат рулевыми на кораблях три-кринов.

Три-крин охотник

Три-крин охотники искусные фуражиры и ловчие. Три-крин охотник, встреченный в Диком космосе, может идти по следу беглеца или возглавлять банду пиратов.

Три-крин гладиатор

Средний монстр, любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 142 (19к8 + 57)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Спасброски Лов +7, Мдр +5, Сил +7

Навыки Акробатика +7, Атлетика +7, Восприятие +5

Иммунитет к состояниям испуг

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Три-кринский, телепатия 60 фт.

Опасность 7 (2 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Действия

Мультиатака. Три-крин совершает две атаки Гиткой и одну Чаткчей.

Гитка. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию (с преимуществом если три-крин с неполными хитами), досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Чаткча. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию (с преимуществом если три-крин с неполными хитами), дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Бонусные действия

Прыжок. Три-крин прыгает на расстояние до 20 футов в любом направлении, если его скорость не равна 0.

Реакции

Парирование. Три-крин добавляет +3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.



Три-крин мистик

Средний монстр, любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 99 (18к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Навыки Восприятие +6, Выживание +6, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Три-кринский, телепатия 60 фт.

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Действия

Мультиатака. Три-крин совершает две атаки Гиткой или четыре Психическим снарядом.

Гитка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к8 + 1) рубящего урона.

Психический снаряд. Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дистанция 60 фт., одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) урона психической энергией.

Вытягивание жизненной энергии (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Три-крин выбирает в качестве цели одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая 32 (5к12) урона некротической энергией при провале, или половину этого урона при успехе. Три-крин восстанавливает хиты равные причинённому урону.

Использование заклинаний (псионика). Базовой характеристикой три-крина является Мудрость. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *левитация* [levitate] (только на себя), *волшебная рука* [mage hand] (рука невидима)

1/день каждое: *свобода перемещения* [freedom of movement] (только на себя), *невидимость* [invisibility] (только на себя)

Бонусные действия

Панцирь хамелеона. Три-крин меняет цвет своего панциря, чтобы он соответствовал цвету и текстуре окружения, совершая с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться.



Три-крин охотник

Средний монстр, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 60 (11к8 + 11)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Навыки Восприятие +4, Выживание +6, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Три-кринский, телепатия 60 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Мультиатака. Три-крин совершает две атаки Гиткой или Чаткчей.

Гитка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона.

Чаткча. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Бонусные действия

Панцирь хамелеона. Три-крин меняет цвет своего панциря, чтобы он соответствовал цвету и текстуре окружения, совершая с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться.

Прыжок. Три-крин прыгает на расстояние до 20 футов в любом направлении, если его скорость не равна 0.

Реакции

Парирование. Три-крин добавляет +2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.



ХАДОЗИ

Хадози — стройные, высоко адаптивные, похожие на обезьян гуманоиды с своим собственным языком. Их ноги такие же ловкие как руки. На них даже есть отстоящие большие пальцы. С их рук и ног свисают кожные складки. Растягиваясь между вытянутыми конечностями, они позволяют хадози планировать.

В своём родном мире — Язире, хадози жили высоко на деревьях, избегая крупных наземных хищников. В наши дни Дикий космос стал домом для большинства из них. Хадози часто служат наёмным экипажем для других космических народов. Там находится применение их природной способности к лазанию и планированию. Хадози, привыкшие к космическим путешествиям, используют гравитационную плоскость корабля, чтобы получить преимущество в бою. Прыгая с одного борта корабля, они планируют под килем, и возникают с противоположного борта.

ХАДОЗИ-ВОИТЕЛЬ

Хадози-воители зарабатывают на жизнь в качестве наёмников, иногда в компании пиратов. Отряды воителей часто носят красочные названия, такие как «Парящие хадози», «Зажигательные тупаки» и «Ночные воюны».

ХАДОЗИ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Хадози-исследователи прочесывают системы Дикого космоса в поисках богатства и приключений. Они часто служат штурманами на борту магических кораблей. Астральный план для них — это огромные неизведанные просторы, заслуживающие дальнейшего исследования.

ХАДОЗИ-СОСЛУЖИВЕЦ

Хадози-сослуживцы составляют большую часть экипажа на борту некоторых типов магических кораблей.

ХАДОЗИ-ВОИТЕЛЬ

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кираса)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +5, Тел +3
Навыки Восприятие +3, Выживание +5, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, язык Хадози
Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Планирование. Если хадози дееспособен и не носит тяжёлую броню, то может растянуть свои кожные складки, чтобы переместиться на 5 футов по горизонтали за каждый фут спуска.

Действия

Мультиатака. Хадози совершает две атаки Коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Лёгкий арбалет. Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Реакции

Безопасный спуск. Если хадози должен получить урон от падения, он расправляет кожные складки и уменьшает этот урон до нуля. Хадози не должен носить тяжелый доспех.

Невероятное уклонение. Хадози получает половину урона от попавшей по нему атаки. Хадози должен видеть атакующего.



ХАДОЗИ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)

Спасброски Мдр +5, Тел +3

Навыки Атлетика +2, Восприятие +5, Выживание +5, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, язык Хадози

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Планирование. Если хадози дееспособен и не носит тяжёлую броню, то может растянуть свои кожные складки, чтобы переместиться на 5 футов по горизонтали за каждый фут спуска.

Действия

Мультиатака. Хадози совершает две атаки Коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Мушкет. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 40/120 фт., одна цель. **Попадание:** 16 (2к12 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Ловкий побег. Хадози совершает действие Засада или Отход.

Реакции

Безопасный спуск. Если хадози должен получить урон от падения, он расправляет кожные складки и уменьшает этот урон до нуля. Хадози не должен носить тяжёлый доспех.



ХАДОЗИ-СОСЛУЖИВЕЦ

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Лов +4, Тел +2

Навыки Восприятие +4, Выживание +6

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий, язык Хадози

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Планирование. Если хадози дееспособен и не носит тяжёлую броню, то может растянуть свои кожные складки, чтобы переместиться на 5 футов по горизонтали за каждый фут спуска.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Реакции

Безопасный спуск. Если хадози должен получить урон от падения, он расправляет кожные складки и уменьшает этот урон до нуля. Хадози не должен носить тяжёлый доспех.

ЧВИНГА

Чвинги — крошечные элементарные духи, которые легко приспосабливаются к любой пригодной для жизни среде. Эти благородные существа защищают природу, считая себя ее скромными хранителями. Чвинги живут в растениях, скалах и реках вдали от цивилизации.

Чвинги похожи на 6-дюймовых оживших кукол с закрытыми масками лицами, тонкими конечностями и растрепанными волосами. У них нет имён и они не способны говорить.

Обычно чвинги избегают других существ, но они находят цивилизацию увлекательной. Для них существа, которые носят доспехи, оружие, используют инструменты и готовят пищу — большая загадка. Когда чвинга сталкивается с одним или несколькими существами, ей овладевает любопытство, и она недолго следует за этими существами, наблюдая за ними. Если чвинга испытывает симпатию к определенному существу, то она может помочь или даже вручить ему волшебный дар, прежде, чем уйти. Особенности, которые привлекают чвинг к существам, различны. В некоторых случаях чвингам может просто понравиться походка, или как существо причёсывается. В других случаях чвинга может быть очарована способностью существа играть музыку или съесть громадное количество пищи.

ЧВИНГИ-КОСМОНАВТЫ

Чвинги, живущие в Диком космосе, обычно обитают на пригодных для жизни спутниках и астероидах, хотя иногда они скрываются на магических кораблях или путешествуют верхом на космических гуппи (описанных далее в этой книге). Используя действие «Волшебный дар», чвинга-космонавт может наложить одну из следующих чар вместо описанных в «Руководстве Мастера».



ЧАРЫ ВОЗДУШНЫХ ПУЗЫРЕЙ

Эти чары позволяют вам действием наложить заклинание *воздушный пузырь* (см. «Путеводитель астрального путешественника»). После трехкратного использования эти чары исчезают.

ЧАРЫ МГНОВЕННЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Эти чары позволяют вам магическим образом призвать набор инструментов ремесленника, навигатора или воровские инструменты. Призванные инструменты появляются либо в вашей руке, либо в другом месте в вашем пространстве (по вашему выбору). Чары исчезают после использования, но инструменты остаются.

ЧВИНГА-КОСМОНАВТ

Крошечный элементаль, обычно нейтральный

Класс Доспеха 15

Хиты 7 (3к4)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт., летая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Навыки Акробатика +7, Восприятие +7, Скрытность +7

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

Языки —

Опасность 0 (10 опыта)

Бонус мастерства +2

Увертливость. Если чвинга подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого она не получает урон, если преуспевает в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок. Чвинга не должна быть недееспособной.

Необычная природа. Чвинга не нуждается в воздухе, еде и питье. Когда чвинга умирает, она превращается в горсть лунной пыли, облако сверкающих спор, статуэтку, похожую на живую чвингу, кусочек льда или губку в форме двенадцатигранника (по выбору Мастера).

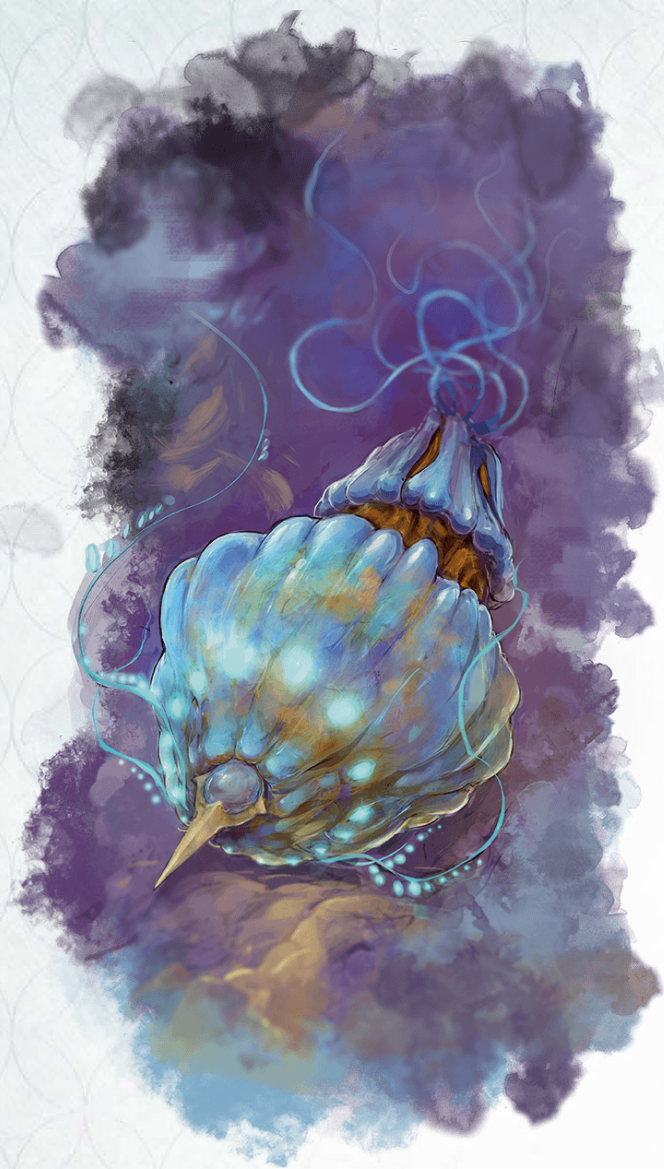
Действия

Волшебный дар (1/день). Чвинга выбирает целью гуманоида, которого она может видеть, в пределах 5 футов. Цель получает сверхъестественный дар в виде чар по выбору Мастера. Более подробная информация находится в разделе «Сверхъестественные дары» в «Руководстве Мастера».

Природное укрытие. Чвинга волшебным образом укрывается внутри скалы, куста, дерева или природного источника пресной воды, находясь с ним в одном пространстве. Чвинга не может являться целью атаки, заклинания или другого эффекта, пока находится внутри этого убежища, и укрытие не ухудшает слепое зрение чвинги. Чвинга может действием покинуть укрытие. Если её убежище будет разрушено, чвинга выходит из укрытия и появляется в пространстве, где раньше находилось укрытие, при этом сама чвинга остаётся невредимой.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой чвинги является Мудрость. Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных и вербальных компонентах:

Неограниченно: *бесследное передвижение* [pass without trace], *искусство друидов* [druidcraft], *сопротивление* [resistance], *указание* [guidance]



ЭСТЕТИК

Эстетик — это биологическое, симбиотическое творение рейгар (см. описание рейгар в этой книге). По сути, это органический корабль, обладающий лишь слабым намеком на сознание. Без рейгар направляющего его, эстетик становится почти лишённым разума существом с инстинктом самосохранения.

Рейгар используют своих эстетиков в качестве магических кораблей. Когда враждебный рейгар в своём эстетике сталкивается с другим космическим кораблем, он использует магическую вибрацию, чтобы отключить *магический руль* судна. Затем рейгар приказывает эстетике схватить членов экипажа корабля и растворить их плоть своими щупальцами, выделяющими кислоты.

Каждый эстетик обладает уникальным внешним видом. Он может быть зеркально-симметричным (две одинаковые половины, как у гуманоидов вдоль вертикальной оси), радиально-симметричным (как у морской звезды) или не иметь определенной формы. На расстоянии эстетика легко принять за гигантскую, обитающую в космосе медузу или кальмара. Его внешняя оболочка сделана из биолюминесцентной смолы.

В эстетике достаточно внутреннего пространства, чтобы с комфортом разместить хозяина-рейгар и до шести пассажиров Среднего размера. Доступ внутрь осуществляется через люк, который прикосновением может открыть или закрыть только рейгар.

Эстетик способен бесконечно долго существовать на Астральном плане, пока жив его создатель. Если создатель эстетика умирает, тот болеет в течение 1к12 дней, а затем погибает.

ЭСТЕТИК

Громадная аберрация, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 217 (14к20 + 70)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	8 (-1)	20 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону кислота

Иммунитет к состояниям глухота, испуг, истощение, окаменение, очарование, сбивание с ног, слепота

Чувства слепое зрение 300 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 10

Языки —

Опасность 12 (8 400 опыта)

Бонус мастерства +4

Биолюминесценция. Пока у эстетика есть хотя бы 1 хит, он излучает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов, а его внутренние отсеки тускло освещены.

Магоходство. Эстетик обладает свойствами *магического руля* (см. «Путеводитель астрального путешественника»), но только создавший его рейгар может настроиться на руль.

Необычная природа. Эстетик не нуждается в воздухе, еде и питье.

Действия

Мультиатака. Эстетик совершает две атаки Щупальцами.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 30 фт., одна цель. *Попадание:* 17 (3к6 + 7) урона силовым полем. Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, существо получает 18 (4к8) урона кислотой в начале каждого своего хода, а эстетик не может использовать это щупальце против других целей. У эстетика есть 1к4 × 2 щупалец, каждое из которых может схватить одну цель.

Бонусные действия

Глушащий крик (перезарядка 6). Эстетик выбирает один магический корабль в пределах 300 футов, волшебным образом подавляя свойства *магического руля* судна на 2к10 дней. Если на корабле более одного руля, то определите случайным образом, какой из них будет поражен. Существо, настроенное на этот руль, может совершить спасбросок Харизмы Сл 17. При провале существо получает 42 (12к6) урона психической энергией, и руль выходит из строя на 2к10 часов вместо 2к10 дней. При успехе существо получает половину этого урона, а руль выходит из строя на 2к10 минут вместо 2к10 дней.

Они пришли из открытого космоса!

Астральный план не только место для приключений среди звёзд, а ещё и дом для одних из самых фантастических существ в мультивселенной Dungeons & Dragons.

Бу — космический хомяк, чьи приключения со следопытом Минском стали легендарными — представляет вам эту компактную коллекцию космических существ, которыми вы можете наполнить свое приключение в сеттинге Spelljammer.

«Астральный зверинец Бу» предназначен для Мастеров. Он содержит описания и игровую статистику более чем 60 космических обитателей: астральных эльфов, космических ужасов, лунных и солнечных драконов, комет-убийц, космических клоунов и многих других.

Для использования совместно с пятой редакцией «Книги игрока», «Бестиария» и «Руководства Мастера»



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN 978-0-7869-6698-1



5 4 9 9 5

EAN

9 780786 966981

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$65.95
Printed in USA C78670000